CPC . AMIGA . ST . C64 . PC . [N]EC . NINTENDO . SEGA

joystick NUMERO 10

NUMERO 10 -NOVEMBRE 90 - 25 F

joystick

LES JEUX S[UR] MICRO ET CONSOLES



292 PAGES

POWERMONGER
LA SUITE DE POPULOUS

PLANQUEZ VOS PIZZAS, VOICI LES TORTUES NINJA

SUPPLEMENT CONSOLES NEWS N°5

! El supplementos gratuitos que esta muy bien !

T 2788 - 9010 - 25,00 F

N° 10 NOVEMBRE 1990 ● 25 F
● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS
● LUXEMBOURG : 180 FL
● ISSN 0994-4559


FUTURA
PRESENTE
PHOTOS ATARI
A MA DROITE :
LE CHAMPION ANDRÉ PANZA
58 combats = 55 victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.
A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING
Deux années de travail d'équipe
pour un résultat exceptionnel.
- 75* coups, parades et chutes
- plus de 600* positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents
Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est
exceptionnelle de réalisme.
* varie selon les machines.
Panza
KI
BOX
DISTRIBUÉ PAR
LORICIEL
(1) 47 52 18 18



CHAMPION
CLASSEMENTS
JOY 2
ATARI
CHOIX DES COUPS
CHOIX DES COUPS
FORME PHYSIQUE
OPTIONS
DEMO
LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE
WKA
CPC / CPC +,
console GX 4000
IBM & COMP, CGA
EGA / VGA.
AMIGA,
ATARI

CONCOURS

GAGNEZ TOUS LES JEUX DE STORM QUI SORTIRONT D'ICI LA FIN 91

PREMIER PRIX : UN CHEQUE EN BLANC POUR L'ENSEMBLE DE LA PRODUCTION STORM JUSQU'EN DECEMBRE 1991, SOIT 8 SUPERS HITS OU FUTURS BEST SELLERS : SAINT DRAGON SWIV, ROD-LAND, BIG RUN, COMBAT TRIBES, FINAL BLOW, SOLAR JETMAN & DOUBLE DRAGON III.

JUSQU'AU 10 EME : LE LOGICIEL SAINT DRAGON ET UN BADGE ENFLAMME ...

JUSQU'AU 20 EME : LE BADGE DE SAINT DRAGON



LES QUESTIONS

1 - QUEL A ETE LE PREMIER TRES FAMEUX SHOOT'EM UP DEVELOPPE PAR LA SOCIETE SALES CURVE ?
A - SILKWORM
B - THE NINJA WARIORS
C - ROD-LAND

2 - QUEL EST LE NOM DU TEAM DE PROGRAMMEURS INTERNES DE SALES CURVE ?
A - RANDOM VISE
B - VIRGIN MASTERTRONIC
C - RANDOM ACCESS

3 - LE LOGICIEL SAINT DRAGON A ETE UN GRAND HIT DANS LES SALLES D'ARCADES L'ANNEE DERNIERE. COMMENT S'APPELLE LA SOCIETE QUI L'A CREE INITIALEMENT SUR MACHINE D'ARCADES.
A - JALECO
B - I.B.M
C - JELLY COMPAGNY

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Le concours sera clos le 30 novembre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, raturés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront impitoyablement piétinés par DANBISS et DANBOSS. S'il y a plusieurs gagnants, il seront tirés au sort.

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, apres l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS "SAINT DRAGON" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Réponse n° 1 ☐ A ☐ B ☐ C
Réponse n°2 ☐ A ☐ B ☐ C
Réponse n°3 ☐ A ☐ B ☐ C

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

____________ Code Postal ____________

Ville ____________ Age ____ Ordinateur ____________

N° 10

SOMMAIRE

Comme promis dans notre premier numéro, nous avançons à pas de géant vers les 1000 pages. Déjà 292, notre plus gros numéro jusqu'à présent, et on est obligé de serrer pour que tout rentre. Il faut dire que l'actualité est chaude: tous les éditeurs veulent se payer une part du gâteau et sortent donc des tas de programmes à tour de bras. Personnellement, je ne m'en plaindrai pas. Plus exactement, je commencerai à me plaindre en février, quand il n'y aura presque plus de sorties. Enfin, on va pas refaire le monde. Vous remarquerez que Yacine n'a pas dessiné dans ce numéro, pas plus que dans le dernier. Cet énergumène est parti en vacances. Je déteste que Yacine soit en vacances quand je travaille, et je déteste qu'il n'illustre pas les news parce qu'il est quand même très fort. Tant pis, on attendra le prochain numéro (de 500 pages, soit dit en passant) (non, je blague) (enfin, peut-être pas, on verra). Si vous venez à l'Amstrad Expo, vous nous verrez avec vos yeux. Et là, vous tomberez amoureux immédiatement, surtout si vous êtes une nana, parce qu'on est tous très beaux, surtout moi, et un petit peu J'm Destroy, mais il est parti au Japon (veinard!), alors surtout moi tout court. Si vous n'êtes pas une nana, vous tomberez amoureux de notre intelligence, de notre finesse et de nos chaussettes (celles de Kaaa sont bizarrement dépareillées, mais c'est un look qu'il se donne). Marc se donne un mal de chien pour organiser des tas de choses dont vous pourriez tomber amoureux, ne ratez pas ça.
Voilà, conclut la baronne. Si avec tout ça le baron n'est pas content, je n'ai plus qu'à baisser les bras. Adios, muchachos et muchachas. Portare-vos muy bien!

JOYSTICK: 53 Ave Gambetta 92400 Courbevoie La défense, Tél : (1) 47 89 59 54 - Fax(1) 43 33 03 23 - Joystick est une publication mensuelle éditée par le Groupe SIPRESS, 177, rue St Honoré, 75001 PARIS, Tél(1) 42 96 55 59 - SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM: SEB . CENTRE SERVEUR: AZURSOFT• DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • REDACTEUR EN CHEF: Henri LEGOY • REDACTEUR EN CHEF ADJOINT: Michel DESANGLES • COORDINATION: OLivier Cattier, Claude LUCAS • COUVERTURE: Nuit de Chine • DIRECTION ARTISTIQUE: PIXEL PRESS STUDIO • ILLUSTRATEUR: Yacine • ILLUSTRATION P 59 Bruno BELLAMY • Correspondant permanent en GRANDE-BRETAGNE: Derek de la Fuente • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL • MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS NUMEROS N° VERT 05 19 84 57 • ABONNEMENTS (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN • DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60 • Terminal: EB6 • PHOTOGRAVURE: EFA, PSD, C3F, INTEGRAAL • IMPRIMEUR: JEAN DIDIER • DISTRIBUTION: TRANSPORT PRESSE • COMMISSION PARITAIRE N° 70725 ISSN 0994-4559- Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD • ILLUSTRATION DE COUVERTURE: NINJA TURTLES et HORROR ZOMBIES



Clive Barker's
NIGHTBREED
THE INTERACTIVE MOVIE
LE CAUCHEMAR A COMMENCE!
VOUS INCARNEZ BOONE ALORS QU'IL PROGRESSE DANS LES PROFONDEURS ET LES CAVERNES DE LA NECROPOLE JUSQU'A LA VILLE SOUTERRAINNE DE MIDIAN OU RESIDE LES CREATURES DE LA NUIT- NIGHTBREED. ELLES SONT DES CREATURES SURNATURALLES QUI SE SONT PROTEGER DE LA CRUAUTE DE L'HOMME. NON SEULEMENT VOUS DEVEZ AFFRONTER ET VAINCRE CES CREATURES MAIS VOUS DEVEZ EGALEMENT VOUS BATTRE CONTRE LE GANG MEUTRIER GROS-BRAS DE LA VILLE D'A COTE. ENFIN LE FEROCE ASSASSIN PSYCHOPATE, RESPONSABLE DE PLUSIEURS MEUTRES ABSOLUMENT ATROCES, CONNU SOUS LE NOM DE "LE MASQUE" SE DRESSERA DEVANT VOUS.
CE JEU D'ACTION DE TYPE ARCADE-AVENTURE VOUS PERMET DE TIRER, FRAPPER, BONDIR... TOUT EN EXPLORANT LE TERRIFIANT MONDE SOUTERRAIN DES CREATURES DE LA NUIT.
Clive Barker's NIGHTBREED TM & ©1990 Morgon Creek Productions. All Rights Reserved.
AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST/ STE
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

courrier

Note à nos abonnés belges: ayez la gentillesse de nous faire parvenir votre nouveau code postal afin que votre abonnement ne soit pas perturbé... Merci. Note aux autres: la Bible des Pokes volume 2 ne sera pas en vente comme prévu en décembre, mais en janvier (vu le nombre de softs qui déboulent pour la fin de l'année, figurez-vous qu'on a autre chose à faire que de travailler).

■ Fidèle lecteur de Joystick, je me demande s'il ne vous serait pas possible de faire un dossier sur le monde de la programmation qui répondrait à ces questions: combien gagne un programmeur (interne ou indépendant)? Comment faire pour envoyer ses projets aux éditeurs? Que recherchent les éditeurs? Combien de temps met-on pour faire un logiciel?

Olivier M., Lille.

Nous avons déjà essayé de faire un dossier sur le coût de fabrication d'un logiciel (combien coûte la jaquette, la disquette, les droits d'auteurs, les frais de gestion, etc), et si certains éditeurs ont accepté gentiment de répondre à nos questions, la plupart ont refusé tout net. En France, pays de liberté par ailleurs, le fric reste tabou. Je ne connais pas de programmeur qui accepterait de dire combien il gagne; d'un autre côté, peu de gens, quel que soit leur métier, acceptent de révéler leur salaire. Mais c'est comme tout: si un logiciel marche très bien, l'auteur gagne beaucoup d'argent, et s'il ne marche pas, il en gagne peu. Et s'il est salarié, il touche le SMIC au minimum (comme partout ailleurs) et il n'y a pas de limite supérieure (comme partout ailleurs aussi). Les autres questions sont plus simples: pour envoyer un projet à un éditeur, il faut envoyer une disquette avec des images, ou même des animations, ou mieux encore, quelque chose de jouable. Le top des tops, c'est un jeu terminé. Ils recherchent en priorité des idées originales, car il faut savoir que la plupart des éditeurs ont des équipes très performantes capables "d'habiller" une idée, c'est-à-dire de rajouter de la musique, de refaire des graphismes parfaits, etc. La technique, en somme, n'est qu'un détail technique. Quant à la question du temps, il faut entre 1 mois et trois ans pour faire un jeu... Mais s'il faut effectivement un mois pour programmer Tetris, il faut une vie entière pour en arriver à l'état d'esprit qui permet d'imaginer le concept. Sinon, tout le monde aurait des idées géniales tout le temps...

■ Je suis Belge, j'ai 14 ans, je possède un C64, je suis anglophobe et j'aime les spaghettis à la bolognaise. Or, en Belgique, mis à part quelques revues anglaises, vous êtes la seule revue qui parlez du C64. Mais en ouvrant le dernier numéro, j'ai constaté qu'il n'y avait aucun test pour ma machine. Vous n'allez tout de même pas la laisser tomber comme une loque, non? Je ne comprends d'ailleurs pas le succès de l'Amstrad, parce que le C64 est supérieur techniquement. Alors, comment expliquez-vous le nombre de pages qui lui sont consacrées?

Lorenzo (d'où les spaghettis), Bruxelles.

■ *Il est vrai que nous ne testons pas tout ce qui sort sur C64, et ce pour une bonne raison: les éditeurs ne nous les envoient pas. Seuls des éditeurs étrangers développent encore sur C64, et pour eux, le marché français (et belge) est totalement inexistant. Nous signalons cependant qu'une version C64 existe dans nos tests quand c'est le cas. Pour ce qui est de la différence entre le C64 et l'Amstrad, le C64 est peut-être mieux techniquement, mais comme tu le dis toi-même, il n'y a pas de jeux... Et puis, la qualité technique n'est pas le seul critère de choix d'une bécane, parce que sinon, tout le monde aurait des machines avec 16 millions de couleurs et un écran d'un mètre. Il faut prendre le prix en compte.*

■ J'ai un Atari 1040 et je voudrais savoir comment jouer à Weird Dreams, à Archipelagos et comment utiliser la magie dans Dungeon Master qui est un jeu super. J'ai lu dans un bouquin que le prix des jeux allait baisser? Est-ce vrai? Pourrais-je avoir quelques renseignements?

Laurence.

Voici un exemple de lettre à laquelle nous ne pouvons pas répondre. Pour les jeux dont tu parles, il faut simplement lire la doc. Tu n'as pas de doc? Elle est pourtant fournie avec le jeu, lorsqu'on l'achète, si mes souvenirs sont bons? Tu ne les a pas achetés? Eh oui, voilà l'inconvénient: on n'a pas de doc. C'est un choix. Reconsidère le problème, tu choisiras peut-être différement la prochaine fois. Pour le prix des jeux, non, il ne baissera probablement pas. Et quand bien même il baisserait dans le futur, je ne peux pas t'envoyer un catalogue de 1995... Allons, tu fais de l'informatique, essaye d'être aussi logique que ta machine...

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

news previews



Qu'est-ce qui est dur d'un côté, mou de l'autre et qui maîtrise parfaitement les arts martiaux? Les Tortues Ninja. Six mois après les Etats-Unis, le Canada et Hong Kong, le film arrive en France. Qui les arrêtera?

TORTUES-EXPRESS

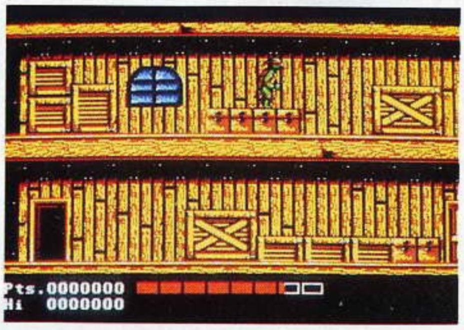


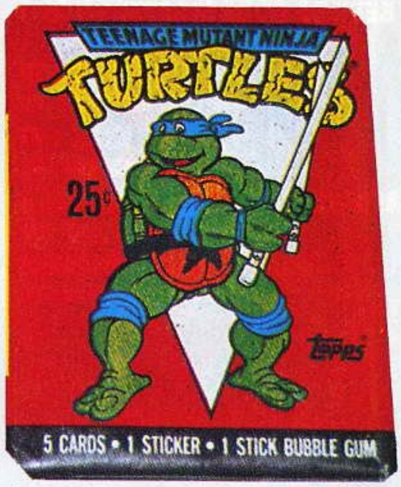
Nous sommes en 1983 dans un Mac Do quelque part dans le Massachusetts, en Amérique. En train de s'empiffrer à une table, deux amis passionnés de comics; Kevin Eastman (27 ans et rien à voir avec Kodak) et Peter Laird (36 ans). Kevin est alors employé aux fourneaux dans un restaurant alors que Peter réussit à vivre de sa passion, le dessin, en faisant quelques illustrations pour de petits magazines à faible tirage. Sur une nappe en papier du Mac Do, ils vont faire les premières esquisses des Tortues Ninja: une tortue humanisée avec un masque Ninja et un Katana. Pendant toute la nuit qui va suivre, ils peaufineront les personnages et leur créeront un univers ainsi que des ennemis. Kevin et Peter sont tous deux passionnés d'arts martiaux, de dessins animés hi-tech japonais, de contes et de légendes nippones. Avec les Tortues Ninja, ils vont essayer de parodier les héros de comics actuels et passés, d'Indiana Jones à Flash Gordon. En piochant dans le style japonais et dans l'américain, ils vont créer un mélange détonnant: les Teenage Mutant Ninja Turtles. Les tortues sont quatre; Leonardo, Raffaello, Michelangelo et Donatello. Elles portent les noms des plus grands artistes de la Renaissance Italienne. Mais toute ressemblance s'arrête là.

Portés dans un bocal par leur propriétaire, un jeune garçon, les quatre petits reptiles vont finir dans les égouts à la suite d'un accident où le gamin se fera renverser par un camion. Non loin de là, une substance radioactive est malencontreusement déversée dans ces mêmes égouts.

A son contact, leur métabolisme subit des mutations et en grandissant elles prennent une forme humanoïde.





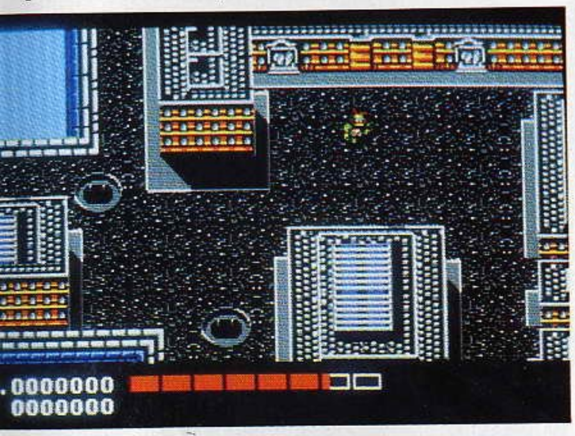


Dans le même cas, Splinter, un rat intelligent ex-compagnon d'un maître Ninja (le Ninja est un samouraï qui possède à la fois la maîtrise des arts martiaux, celle de la magie et de la philosophie zen) subit les mêmes mutations. Il a dû se réfugier dans les égouts car son maître a été assassiné par son rival de toujours, le dénommé Shredder. Il va prendre les Tortues sous sa tutelle et leur enseigner la langue des humains, les arts martiaux et la philosophie. Léonardo se spécia-



lise dans la technique des Bushi, le maniement du sabre. Raffaello choisit le Saï, long poignard à la lame cylindrique. Michelangelo se risque au Nunchaku et Donatello, le génie de la micro, se spécialise dans le bo-staf, deux bâtons reliés par une courroie souple. Leur plat unique, dont elles se bourrent toute la journée, sont les pizzas saucisses-bananes! Leur ennemi juré, Shredder, dirige le clan des Foot et multiplie les méfaits avec l'aide de son armée de sous-fifres muets et de ses deux acolytes, Rocksteady et Bebop. Ce sont eux aussi des animaux que Shredder a transformé en mutants grâce à la boue radioactive. Rocksteady était à l'origine un rhinocéros alors que Bebop était un sanglier. Mais ils sont restés très bêtes (dans les deux sens!).

Forts de leur idée, Kevin et Peter vont réussir à convaincre Mirage Studios d'éditer leur Comic en noir et blanc dès octobre 1984. Les enfants vont adorer ces personnages qui parlent comme eux, qui savent manier le bâton et qui détestent par dessus tout se prendre au sérieux. Pour preuve, lors de la sortie de l'album, les trois mille exemplaires tirés seront épuisés en un week-



end. Il y aura en tout cinq éditions, suivies de trente-huit autres albums jusqu'à nos jours. Ce n'est qu'en 1987 qu'apparaît le dessin animé, tiré des comics, sous-titré «Les Chevaliers d'Ecailles». Toute une gamme de produits dérivés s'ensuivra, des jouets à la bouffe en passant par les vêtements, les jeux vidéo... Jusqu'à maintenant, où le film sort. En France vous n'aurez pas besoin de demander «Deux places pour Les Jeunes Tortues Ninja Mutantes, s'il vous plaît»... Puisque le film s'appellera Tortues Ninja: Le Film. Simple, non? Quant à l'Angleterre et à l'Australie où la philosophie et les pratiques Ninja sont illégales, le «Ninja» du titre sera transformé en «Hero», ce qui donnera: Teenage Mutant Hero Turtles.

Pour vous y retrouver, voici par ordre d'apparition tout ce qui existe ou existera concernant les Tortues Ninja.



LISEZ-LES EN B.D.!

En France, la B.D. tirée du dessin animé arrivera dans quelques semaines. Mais rien de bien intéressant. Par contre, si vous êtes suffisamment bon en anglais, vous pouvez vous procurer les comics originaux de Laird et Eastman édités par Mirage Studios. C'est super bien dessiné, avec un graphisme fin et détaillé et surtout c'est violent, psychologique, avec des intrigues qui se tiennent. C'est ciblé "adulte" et c'est tout bon. Ce n'est pas pour rien que les 38 volumes parus ont été vendus à 4 millions d'exemplaires! Très bien aussi, l'adaptation du film en comics et sa version storyboard avec photos. Une nouvelle série d'albums a démarré à l'occasion. Faites gaffe quand même à ne pas prendre la version tirée des dessins animés, qu'elle soit américaine ou anglaise. Ce sera toujours mieux que la Française mais bon, bien loin de "l'adulte".

REGARDEZ-LES A LA TV, EN VIDEO!

Pour plaire aux parents, les Tortues ont été rendues plus sympathiques et surtout moins violentes par Group W Productions, qui a fait produire le dessin animé par Murakakomi Wolf Swenson (MWS Incorporated), une boîte américano-japonaise.

Les Tortues Ninja sont diffusées sur nos chaînes publiques le dimanche à 18h30 dans «Amuse 3» et le mercredi à 10h00 dans «Eric et toi et moi». La série qu'on nous inflige actuellement, sous-titrée «Les Chevaliers d'Ecailles», est sortie il y a trois ans aux States. Franchement elle est très mal réalisée; les dessins sont grossiers, l'animation simpliste et les voix du doublage assez mièvres. Seule la présentation est bien réalisée. Vivement que la deuxième série, qui sévit actuellement là-bas, nous arrive vite. Elle est d'un tout autre niveau qualitatif, plus proche de l'esprit original des comics de Laird et Eastman. Et puis maintenant que le film est sorti, on parle d'une série avec les acteurs du film, série que la grande chaîne américaine CBS aurait commandée à New Line Corp., les distributeurs du film. Côté vidéo, c'est Burger King qui a une franchise pour distribuer les cassettes vidéos tirées du dessin animé télévisé. En hors d'œuvre de chaque vidéo, deux minutes de publicité sur les meilleurs hamburgers du monde, les Burger King bien évidemment. C'est Family Home Entertainment qui s'occupe de commercialiser lesdites cassettes. 3 millions sont déjà parties! Il n'est pas du tout sûr que Burger King en fera de même en France.

ACHETEZ-LES EN IMAGES!

L'éditeur italien Panini, qui ne laisse décidément rien lui échapper, sort actuellement un album collecteur d'images tiré du dessin animé. Six francs l'album, 1,50 francs chaque pochette de six images. Les petits pourront se les échanger. Pour ceux qui ont trop d'argent.

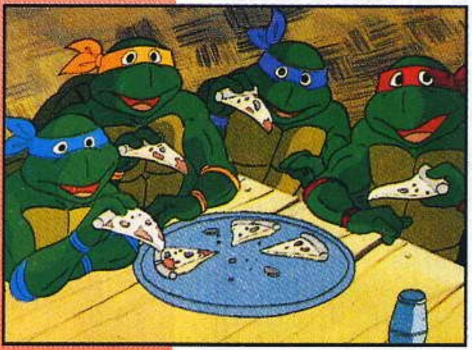
COLLECTIONNEZ-LES!

En France il n'y a que Bandaï qui propose des jouets (figurines et peluches) issus du dessin animé. Mais si le succès du film se confirme dans notre pays, j'ai fort à parier que les badges, les pulls et les tee-shirts feront leur apparition. Aux USA, le nombre de produits ▶



news previews

dérivés est incroyable! On les estime à près de 600 partagés entre une centaine de sociétés différentes! La Tortue-mania rapporteraient environ 350 millions de dollars par an. Playmates Toys, le fabricant de jouets qui a la plus vaste ligne de produits dérivés, a pratiquement dominé le marché du jouet à Noël dernier grâce aux Tortues. Random House vend, lui, des livres de coloriage et des cassettes audio avec des histoires de Tortues. La Warren Division propose des puzzles et un jeu de plateau, le «Pizza Power». On n'oublie rien et Janex Corp. vend des brosses à dents à piles parlantes, avec l'effigie des Tortues. Il y a Landmark avec ses calendriers, Hope Industries avec ses montres et horloges... Et l'on trouve même une ligne complète de pyjamas, de draps, de couvertures et d'oreillers de chez The Bibb Co. Burger King sort aussi une série d'affichettes Tortues. Il faut ajouter à cette liste les trousses, cahiers, classeurs, cartables et autres fournitures scolaires; les badges, tatouages, casquettes, planches de skate et de rollers, le papier-peint... Ça n'en finit pas.

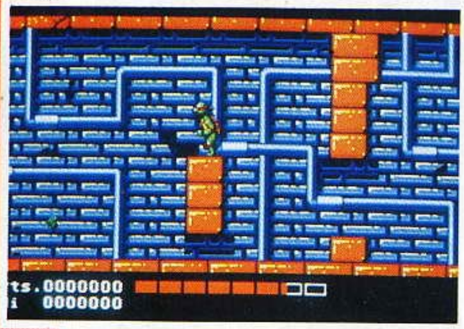






BOUFFEZ-LES!

Prenez vos cornflakes Tortues, versez-les dans votre bol Tortues, remuez. Maintenant prenez les Cookies Tortues de marque Delicious (nom prédestiné) et... Rien, vous avez oublié les bonbons et chewing-gums (avec auto-collants et cartes gratos). Personnellement je préfère les pizzas, mais cela n'engage que moi. Pourtant Ellio's Food, une boîte de pizza surgelées qui n'était pas au top niveau, s'en frotte les mains: depuis qu'elle a imprimé l'effigie des Tortues sur ses paquets, elle en vend vingt fois plus! Tout cela existe en Amérique seulement.





JOUEZ-Y EN ARCADE, MICRO, CONSOLE, LCD ET FLIPPER!

En Amérique, ça fait déjà dix mois que le jeu d'arcade de Konami est sorti. Proposant le jeu à quatre simultanément, chacun dirigeant une des Tortues, il vous propose d'affronter Shredder et ses sbires afin de délivrer April O'Neil, la jeune et jolie reporter de la télé. Scrolling horizontal ou vertical, suivant les tableaux. Le nombre de coups possibles est volontairement limité afin de ne pas compliquer inutilement l'action. Le jeu est très bien réalisé, réussissant parfaitement à capturer l'ambiance des comics et du dessin animé, avec ses situations loufoques, ses pièges risibles et sa bonne humeur. Du tout bon! Pour en savoir plus, se reporter à mon compte-rendu d'Amusexpo dans le N°3. Très différent de son homonyme d'arcade, la version NES de ce super jeu est basée sur sa durée de vie, qui se doit d'être longue puisque les jeux sur cartouche sont chers. Le but de votre action est toujours de retrouver April, mais la visualisation et le système de jeu lui-même est très différent. Parcourant les égouts, vous affronterez les hommes de main de Shredder dans des couloirs souterrains labyrinthesques. Vous devrez apprendre à connaître les capacités de chacune des quatre Tortues afin de choisir à chaque instant celle qui sera la plus apte à mener à bien telle ou telle entreprise. Dans les rues, vous êtes vu de haut, en perspective et le scrolling est multi-directionnel. Il y a des bouches d'égouts à tous les coins de rue, il suffit de prendre la bonne. Dans les égouts, dans des buildings ou des dépôts, vous êtes vu de côté et le scrolling est uniquement horizontal. C'est là qu'il y a des armes à récupérer ainsi que quelques pizzas pour garder votre énergie au maximum. Si pendant les combats vous étiez assommé, vous seriez fait prisonnier et vos trois amis devraient continuer seuls. La cartouche, créée par Konami, est distribuée par Ultra Games en Amérique. La version européenne, annoncée à grand coups de spots télé, est distribuée par Palcom Software.

La version micro ne diffère pas beaucoup de la version console, pour la bonne raison que le jeu a été directement adapté de la NES par les américains d'Ultra Games, qui sont sous licence de Konami aussi. Sur Amiga et PC, les graphismes sont moyens, ils n'exploitent pas les capacités des machines. En réalité, Ultra Games et Palcom Software c'est la même chose. C'est juste une question de marketing: Ultra c'est pour le marché américain et Palcom c'est pour le reste du monde.

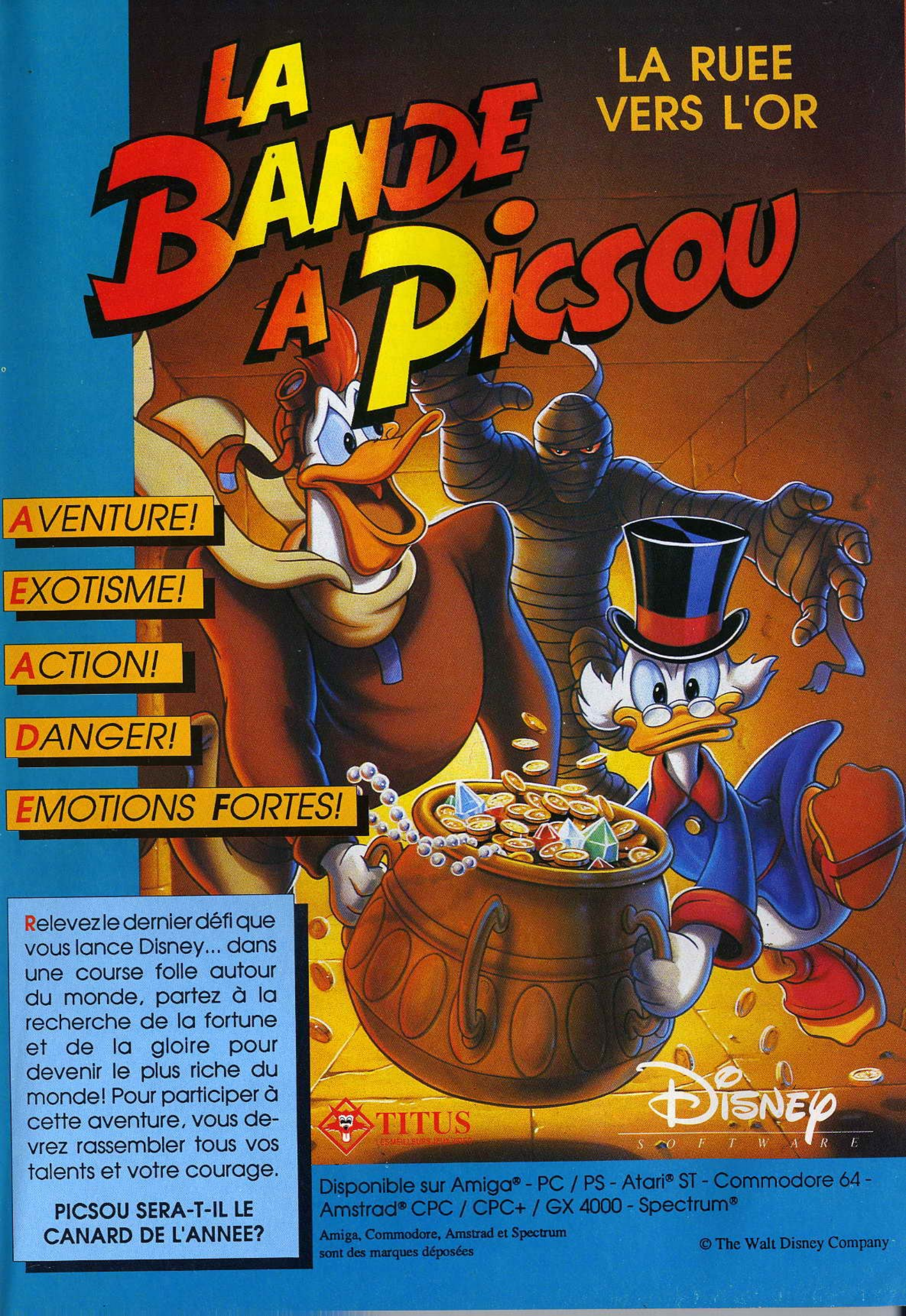
Depuis peu, Mirrorsoft a signé un contrat avec Konami qui lui lègue ainsi ses droits pour l'Europe. Ultra Games avait développé les versions Amiga, C64 et compatibles PC du jeu Konami sur les seules machines qui marchent aux States. C'est Mirrorsoft qui se chargera de faire réaliser les versions ST, Amstrad et Spectrum nécessaires pour les marchés français et anglais. Probe Software a déjà été contacté pour les conversions. Mirrorsoft sortira le jeu sous le label Image Works sous le nom de Teenage Mutant Hero Turtles. En français, le sous-0titre sera "le Retour de l'Académie des Ninja". Mirrorsoft assure que les versions américaines existantes seront améliorées, mais tout semble indiquer qu'elles resteront similaires («C'est une coïncidence!», prétend Probe). On verra une fois le produit fini, la pré-version ST que nous avons vu ne comportant aucun ennemi et aucun son.

Toujours chez Konami mais importé par Bandaï (oulà, ça se complique encore!), le jeu de poche LCD reprend fidèlement une des scènes du jeu d'arcade dans les égouts. C'est bien mais ça reste un jeu LCD, limité quoi.

A signaler aussi, l'existance d'un flipper Tortues Ninja commercialisé par Tamfort Ltd.

ALLEZ LES VOIR AU CINEMA!

Mais c'est pas vrai, elles sont partout ces Tortues! Mais là c'est différent, on a affaire à du dessin animé en chair et en os. Mélange inédit de comics, de ▶



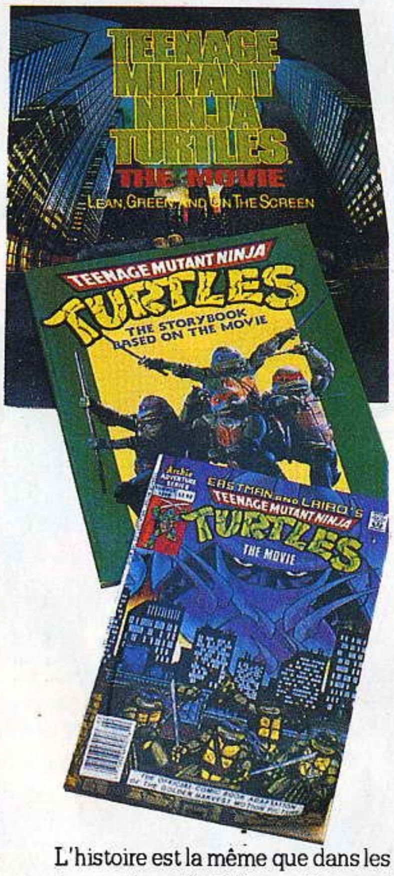
LA BANDE À PICSOU
LA RUEE VERS L'OR
AVENTURE!
EXOTISME!
ACTION!
DANGER!
EMOTIONS FORTES!
Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devrez rassembler tous vos talents et votre courage.
PICSOU SERA-T-IL LE CANARD DE L'ANNEE?
TITUS
DISNEY SOFTWARE
Disponible sur Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64 - Amstrad® CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum®
Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum sont des marques déposées
© The Walt Disney Company

cartoon, de film de super-héros et de film d'arts martiaux, sa réussite est d'arriver à plaire à la fois aux amateurs du comic original qu'aux enfants qui aiment le dessin animé. Un film tous publics!

Ce que "Tortues Ninja: le film" raconte, c'est l'interminable combat de quatre tortues mutantes pour la justice, la vérité et le rêve américain. Ce combat qui les oppose au clan des Foot, mené par Shredder et ses disciples, est un combat de l'ombre.

Personne ne voit ou n'entend les malfrats. New York est en proie à la panique; les cambriolages se multiplient et la police est impuissante. La journaliste April O'Neil enquête sur ce mystérieux clan des Foot. Elle sera rapidement kidnappée. Les Tortues vont la sauver in extremis, secondées par leur mentor, le rat Splinter. Obligées de se découvrir, les Tortues qui vivent dans les égouts vont lui raconter leur histoire en lui faisant promettre le secret. Mais en la raccompagnant, le rat Splinter se fait kidnapper par le clan des Foots. Les Tortues vont alors tout mettre en œuvre pour le retrouver, en étroite liaison psychique avec lui.





L'histoire est la même que dans les comics, mais portée à l'écran elle prend une autre dimension; celle du réalisme. Le scénario n'a rien d'extraordinaire, d'accord, mais la réalisation permet de passer outre ce petit détail.

Les Tortues Ninja ne ressemblent à rien qui ait été vu jusqu'à présent, rien d'humain en tout cas.

Le metteur en scène, Steve Barron, est un cinéaste «clip» qui a déjà réalisé Billie Jean pour Jackson, Money for Nothing pour Dire Straits, le film «Electric Dreams», des publicités et certains épisodes de la série «Monstres et Merveilles» (superbes contes produits par Jim Henson, le créateur du Muppet Show). C'est d'ailleurs à ce même Jim Henson que reviendra le défi de créer des Tortues humanoïdes plus expressives que jamais.

Les acteurs ne devaient pas mesurer plus d' 1,57 mètres. La carapace, qui pèse 30 kilos, est faite en mousse de caoutchouc et ses segments sont peints pour permettre au spectateur de distinguer les Tortues grâce à leurs différences morphologiques. Mais tous les petits mouvements qui donnent aux Tortues toute leur humanité, c'est à Dave Housman qu'on les doit. C'est l'expert informatique; il a mis au point pour les besoins du film une technique mêlant la radio-commande, l'animation par ordinateur, la simplicité et la puissance. Elle ne nécessite qu'un opérateur et donne des expressions faciales extrêmement précises qui peuvent s'enchaîner sans difficulté. Elle permet d'exprimer une palette très variée de sentiments. Ce sont les acteurs eux-mêmes qui commandent instantanément les attitudes de leur personnage (battement de paupière, bouger la bouche ou les lèvres...).

Mais dans tout ça, le truc invraisemblable, c'est que pour une si petite production (12 millions pour le film et autant pour sa promotion) on ait réussi à faire 100 millions de dollars au box-office en seulement 4 semaines, 125 au bout de 8.

Personne ne voulait s'occuper du film au début, c'est ainsi que New Line s'en est occupé, ce qui a fait sa fortune. Cette petite compagnie ne survivait que grâce à la saga des «Freddy». Quant au producteur, Golden Harvest, c'est un groupe chinois qui a toujours tenté de s'imposer sur le marché international et qui produisit il y a quelques années Bruce Lee puis Jackie Chan quand le premier disparut prématurément. Avec les Tortues, toutes les petites entreprises y ont gagné.

En ce moment aux States, il sort un film original pour deux suites. Ne vous étonnez donc pas si un succès commercial en appelle un autre: un deuxième long métrage des Tortues est en préparation, sa sortie est prévue pour l'été prochain aux Etats-Unis. Mais les Tortues ont un défaut, comme le dit si bien La Fontaine, pour arriver elles prennent tout leur temps. Il est vrai que rien ne sert de courir, l'important est de partir gagnant.

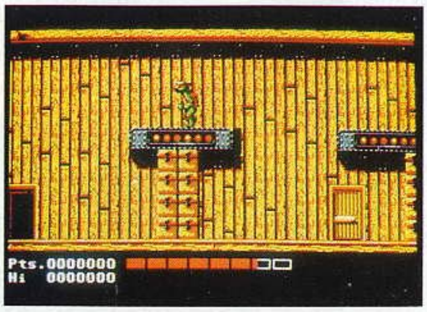
ECOUTEZ-LES EN DISQUE!

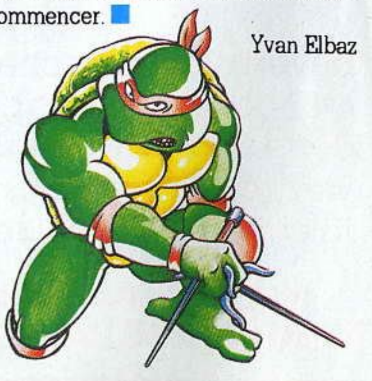
Partners In Kryme, qui a réalisé la bande originale du film Ninja Turtles, aurait déjà vendu 1,3 millions de disques aux USA. Leur album «Turtle Power!» fait partie des meilleures ventes. EMI France le sortira en même temps que le film.

APPLAUDISSEZ-LES AU THEATRE!

Non non, c'est pas une blague... Après le coup d'accélérateur donné par le film, les créateurs annoncent une comédie musicale au Radio City Hall de New York. La Tortue-mania ne fait que commencer.

Yvan Elbaz

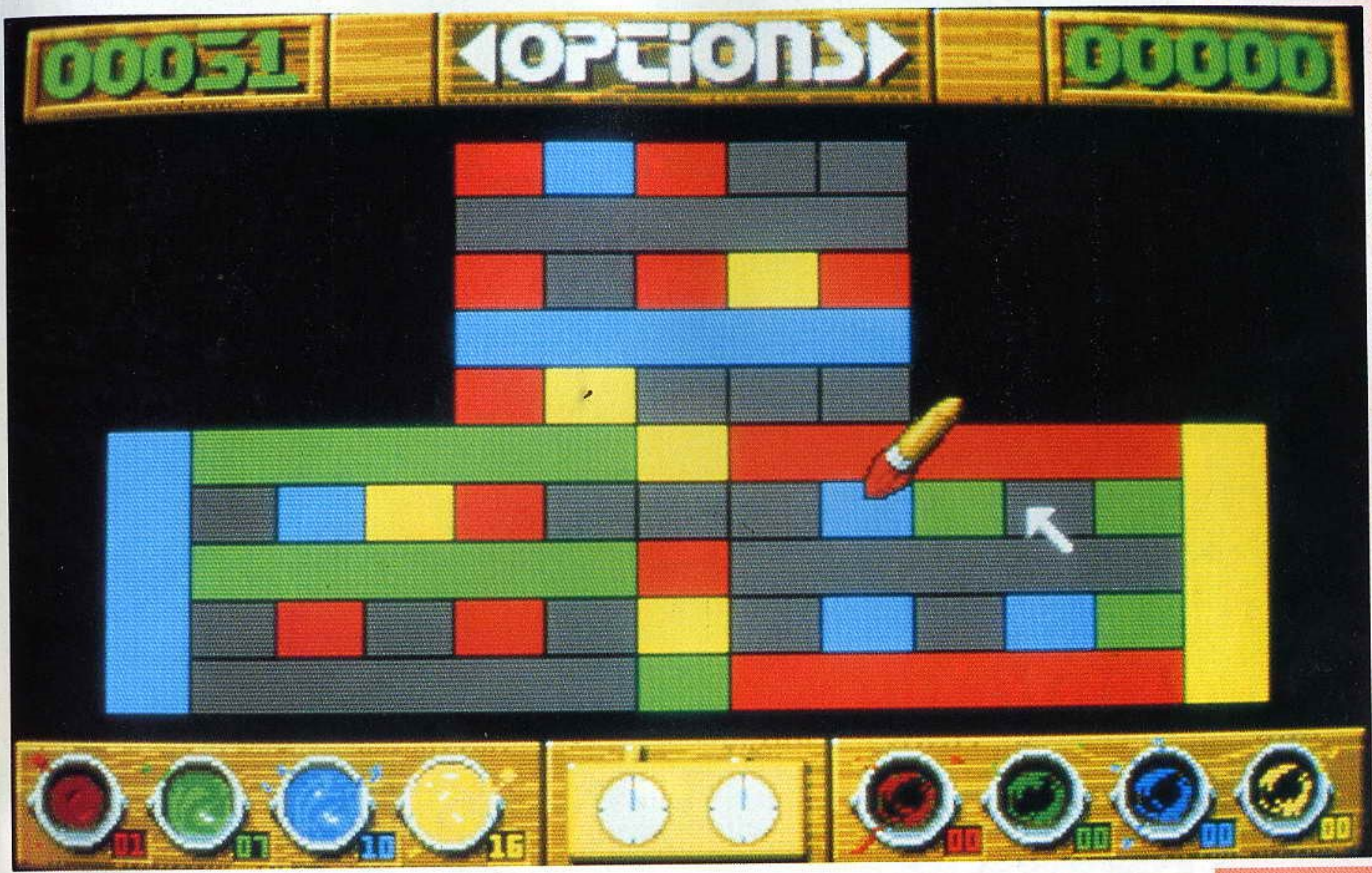





Mettez un super héros de BD dans votre ordinateur et entrez dans la peau de...
ROGUE TROOPER
DISPONIBLE SUR ATARI ET AMIGA
Entrez dans le cœur de l'action sous les traits d'un super guerrier clone. On a tué ses camarades, Rogue Trooper doit retrouver le traitre...
• Scéance arcade : tentez par tous les moyens de récupérer vos armes et de sortir de prison.
• Scéance action : pilotez un super engin volant et combattez les forces ennemies.
• 50 images par seconde
• Dans le boîtier, les 2 premiers volumes des aventures de Rogue Trooper tirées de l'hebdomadaire anglais 200 AD !
Photos d'écran sur Amiga
KRISALIS
SOFTWARE LTD.
Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : 48.57.65.52
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE


COMPILATION ACTION
... Passez la vitesse supérieure !
FULL BLAST
CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL
RICK DANGEROUS
P 47
CARRIER COMMAND
FERRARI
FORMULA ONE
ELECTRONIC ARTS
UBI SOFT
Entertainment Software
UBI SOFT - 8/10. RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - TÉL. : (1) 48.57.65.52

LE CHAT DE LORICIEL SORT SES GRIFFES



Quadrel.

Loriciel a récemment annoncé une restructuration de ses services. On notera d'abord les aspects visibles de cette modification: un nouveau label a été créé, nommé Futura. Elle regroupera les jeux les plus "intellos", c'est-à-dire les jeux de réflexion, d'aventure et de simulation. Le label Loriciel continue bien évidemment, mais recentré sur des produits plus "jeunes", comme l'arcade, l'action, les plateformes, etc.



ADS.

Deux nouvelles gammes viennent compléter la série: les jeux éducatifs, d'une part, et les jeux de réflexion "à la Tetris", d'autre part. Et c'est sans compter les consoles, mais je ne vous en parlerai pas car J'm Destroy vous en parle en long et en large dans Consoles News.

La partie immergée, c'est d'abord une sorte de super-compilateur qui fonctionne sur toutes les machines, qui s'appelle LIOS pour Loriciel Input Output System. Cela permet un développement beaucoup plus rapide, et des conversions quasi-les doigts dans le nez. Ensuite, c'est le développement sur CD-Rom et CDI. Ça, ça restera immergé encore un moment puisque les produits ne sortiront qu'à la fin 1991. Et il y a aussi une restructuration profonde de la filiale distributrice, mais si vous voulez en savoir plus, il vous faudra lire le Monde Economique.

En pratique, ça se traduit par une avalanche de softs; Panza Kick Boxing est testé dans ce numéro, ainsi que Magician et Superskweek, mais il y a en a beaucoup d'autres qui vont sortir d'ici deux mois. En voici quelques-uns.

Outboard est un simulateur de hors-bord, comme son nom l'indique. Mais pas de hors-bord classique, puisque les courses s'effectuent dans six villes plutôt peuplées: Paris, New-York, Londres, Venise, Amsterdam (mmmhh, les canaux...) et Sidney. On retrouve un principe similaire à Harricana: vous affrontez douze concurrents qui ont chacun leur personnalité. Mais avant, il faut se qualifier dans un slalom nautique des plus éprouvants. Une fois dans la course proprement dite, vous devez faire des pieds et des oreilles (les pieds, pour l'accélérateur, et les oreilles, pour le sens de l'équilibre - surtout, ne pas se viander!) pour arracher la victoire sur vos petits copains, car le premier arrivé touche un gros chéquos qui lui permet



Disc.

LORICIEL

d'acheter une carrosserie mieux profilée et un moteur mieux motorisé. Et le tout, sur ST, Amiga et CPC.

ADS signifie Advanced Destroyer Simulation, autrement, avancé détruiseur simulation, ce qui est parfaitement clair: on devine immédiatement qu'il s'agit d'un destroyer en mission pendant la seconde guerre mondiale. D'un réalisme tel que c'en est presque de la maniaquerie, ADS vous fera bondir de joie au plafond pour peu que vous soyez branché sur les combats maritimes. Tout y est: le vieux gouvernail de direction, les torpilles qui mettent deux heures à arriver, le radar, le sonar, les tourelles à canon et les canons qui vont dedans, le machin sur lequel est marqué "Stop, Slow, Half, Full Speed" et dont je ne me rappelle jamais le nom, plus bien entendu la vision en 3D pleine du paysage maritime et des bâtiments qui croisent dans le secteur. Dernier bon point: ça sort à la fois sur ST, Amiga, PC et CPC, sous le label Futura.

Quadrel s'inspire d'un très vieux problème sur lequel des générations de mathématiciens se sont cassé la tête: le remplissage des départements français avec trois couleurs seulement, sachant que deux départements qui se touchent ne peuvent être de la même couleur. Beaucoup plus cool, Loriciel vous offre non pas trois mais quatre couleurs, et des tableaux géométriques plutôt qu'irréguliers comme la France. Le joueur doit remplir des cases avec du rouge, du bleu, du vert et du jaune, mais les pots de peinture ne sont pas plus inépuisables que mon compte en banque et il faut prendre garde à ne pas assécher un pot sous peine de ne pas pouvoir finir le tableau. Ça n'a l'air de rien, mais ça demande une véritable stratégie, et de la vitesse car le temps est naturellement aussi limité que mon compte en banque (pas celui qui est épuisable, l'autre, le suisse). Mieux encore: on peut jouer à deux et essayer de se piéger l'un l'autre. Diabolique. Là encore, presque toutes les machines seront servies: ST, Amiga, PC et CPC.



Outboard.

Pour décrire **Disc**, pas d'autre alternative que de parler de Tron: vous vous souvenez de la séquence des disques? Eh bien vous avez une bonne idée de ce que peut être le jeu. Vous devez détruire les cases qui composent le terrain de votre adversaire afin qu'il tombe dans le vide intersidéral, en lançant des disques comme un frisbee. Bien sûr, il en fait autant de son côté et vous devez prendre garde à ne pas tomber dans l'un des trous. Et c'est particulièrement difficile car les dalles glissent et vous aussi. Sur Amiga et ST, il est possible de brancher deux machines à l'aide d'un câble RS232 pour jouer à deux l'un contre l'autre. Et les 10.000 premiers acheteurs auront gratuitement dans la boîte un truc que je ne connaissais pas (je vais peut-être avoir l'air con, si ça se trouve ça existe depuis dix ans, mais je n'en avais jamais vu): un frisbee en tissu, souple, cent fois mieux qu'un rigide. Le mec qui a inventé ça, chapeau. Bref, Toutes les machines pré-citées bénéficieront de la chose.

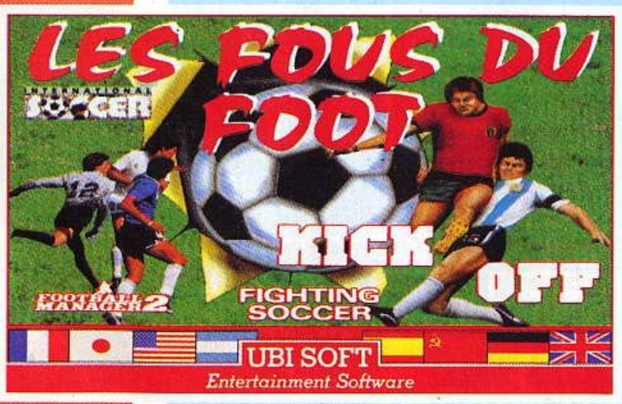
C'était un petit échantillon des prochaines sorties. Des détails dans notre prochain numéro.





WAR JEEP

Steve Bak est l'un des programmeurs les plus prolifiques sur 16 bits, et War Jeep est une progression pour Steve dans la mesure ou la plupart des jeux qu'il produit sont ses propres créations, et en général des jeux d'arcade. Là, il a été commissionné par Microprose pour écrire ce jeu de stratégie bourré de séquences d'action qui se passe dans les déserts lybiens et égyptiens. Dans War Jeep, vous devez guider une jeep qui contient quatre soldats à travers des dunes de sables et des déserts pendant que l'ennemi avance et attaque. Pour vous aider l'Intelligence Service vous envoie des rapports, pas très précis au début mais de plus en plus précieux à mesure que le temps passe, si vous parvenez à rester en vie et à monter en grade. Pendant que vous jouez, tous vos progrès sont enregistrés sur la disquette, de sorte que vous pouvez recharger votre statut et votre progression pendant les jeux suivants. Le jeu se joue dans trois modes différents: un jeu d'équipe dans lequel les quatre passagers de la jeep sont contrôlés par les deux joueurs, un mode deux joueurs proprement dit qui permet de passer d'une mission à l'autre et enfin un mode à un seul joueur. Premier objectif: remplir quatre containers d'armes, de munitions, etc. Avant de commencer votre mission, vous parachutez trois de ces containers sur le terrain de bataille, afin de pouvoir vous réapprovisionner sur place. Une carte du terrain apparaît pour que vous puissiez choisir l'endroit où vous larguerez les containers. Un écran s'ouvre alors pour vous donner des informations sur votre mission mais de nombreuses attaques imprévues vous prendront par surprise. Et on passe alors sur l'écran d'action proprement dit, dans lequel vous voyez la jeep et ses quatre passagers. La conduite de la voiture demande une grande dextérité, ainsi que les tirs à partir de la jeep. Un écran bourré d'icônes vous informe de votre statut: essence, armes, une trousse de médicaments pour vous informer de l'état de vos hommes, une sorte de niveau d'énergie et enfin l'état de vos rations, qui équivaut au temps qui vous reste! Chaque soldat a une assignation particulière, le conducteur jette des grenades, celui qui est à côté de lui utilise un lance-flammes, une option "déflagration" détruit tout ce qui est à proximité, et enfin, vous avez un missile à tête chercheuse qui détecte ce qui est métallique ou possède un moteur. Le tout se contrôle à la souris et avec les touches de fonction, et il vaut mieux avoir des réflexes d'enfer. War Jeep est un jeu d'arcade en pseudo-3D, probablement le meilleur et le plus original de Steve Bak depuis un bon moment.



LES UBI FOOT DU SOFT

Sortez les canettes de Krô, chauffez-vous la voix, z'êtes prêts à hurler? Parfait, vous pouvez foncer sur la compile "Les Fous du Foot" d'Ubi Soft. En vue de côté, de dessus, ou des gradins, vous allez en voir du gazon avec Kick Off, Fighting Soccer, Emlyn Hughes International Soccer et Football Manager 2. Pour ce dernier, vous pourrez incarner un dirigeant de club; acheter des joueurs, établir un contrat avec un sponsor, gestion du club: le parfait manuel du petit Bernard Tapie. Quant aux autres softs de cette compile, c'est le trip classique, vous dirigez le joueur le plus proche du ballon, et à vous les tacles, les parades du gardien et autres tirs au but. Des shorts, des belles jambes poilues, des Platini qui courent... Allez Trincaaaaaaaamp !!! Cette compile est dispo sur ST à 249 francs, sur CPC disquette à 199 francs et sur CPC cassette à 149 francs.

DEATH TRAP

En voyant les images de Death Trap, je ne peux que me dire "chouette, on va avoir la même surprise qu'avec Shadow Of The Beast". En effet, c'est un jeu d'arcade dans lequel vous devrez vous battre à l'épée contre des tas de monstres, dans des décors superbes, défilant dans des scrollings différentiels à tomber par terre. Les sprites sont énormes, prenant quelquefois un tiers de l'écran, et sont d'une fluidité déconcertante. On ne peut encore rien savoir de la jouabilité, mais pourvu que ce ne soit pas comme Shadow. C'est Anco qui nous fait ce bijou, sur Amiga pour le moment.





ÇA VA BIENTOT SORTIR !





LONDON UNDERGROUND



Si par hasard vous allez à Londres dans les semaines qui viennent, l'une des expos les plus intéressantes du moment, c'est le centenaire du métro londonien, le "tube". L'expo s'appelle très logiquement "Tube Centenary". Elle a coûté plus de deux millions et demi de francs et a demandé un bon paquet de temps et d'efforts.

Quel rapport avec les ordinateurs? Pendant la phase de mise en place, les services de transport londoniens voulaient construire un simulateur capable de recréer les sensations d'un chauffeur de métro d'il y a cent ans. Ils ont contacté quelques boîtes de développement, et au bout d'un certain temps, ils ont trouvé une boîte nommée "Aeon Design" (qui ont également signé des contrats récemment avec Electronic Zoo). Première exigence: écrire un programme de démo afin d'évaluer la viabilité de la simulation. Pourquoi Aeon et pas une autre compagnie? Parce que les impératifs techniques étaient extrêmement stricts: il fallait non seulement que la simulation soit parfaite, mais qu'en plus elle accepte de réagir selon les ordres des visiteurs, qui peuvent agir sur toutes les commandes de conduite de la cabine reconstituée. Aeon a donc été chargé d'écrire cette simulation sur un Amiga, pendant qu'une autre équipe devait créer une simulation de construction de tunnels ferroviaires sur Macintosh.

La première étape était de créer un court programme qui montrait que le projet était possible. Pour celà, Aeon a utilisé 13 images digitalisées à partir d'une vidéo pas très bonne, et a écrit un petit programme permettant de modifier la vitesse de défilement avec un joystick. Il est intéressant de noter qu'il fallait alors 700 Ko de mémoire pour seulement 13 images, alors que la version finale devait en comporter des centaines. Finalement, la simulation s'est faite sur deux machines: un Amiga B2000 pour les séquences dans le vieux métro centennaire, et un A500 pour la simulation d'un métro moderne. Grâce aux techniques apprises en créant des jeux, les deux auteurs, Mick Tinker et Brian Van De Peer, ont réussi à faire tenir la simulation en 1 Mo de mémoire, au lieu des 8 Mo qui auraient été nécessaires s'ils avaient utilisé un programme comme Deluxe Paint III et des images au format IFF. Une économie substantielle.



Les étapes préliminaires ont consisté en des heures de visionnage de cassettes vidéo prises à partir de la cabine de pilotage. La vue qu'a le chauffeur est très différente de celle que peut avoir un passager, et il était essentiel de respecter ces différences. Il a alors fallu trouver une méthode d'animation particulière. Il n'est possible d'afficher en temps réel qu'un nombre limité d'images, et il fallait donc calculer à l'avance quelle distance parcourue serait représentée par une image donnée.

La finalisation des images a été particulièrement difficile puisque celles-ci devaient aussi bien donner une impression de vitesse lorsqu'elles étaient animées (en exagérant les perspectives, par exemple), et de réalisme lorsqu'elles étaient arrêtées. De plus, les objets devaient grossir de façon réaliste lorsqu'ils approchaient. Les images ont alors été créées et testées avec DPaint III, et fournies au programmeur à la fois sous formes de sprites, et sous forme d'animation complète pour pouvoir positionner les sprites correctement. Chaque image est constituée d'un fond qui se répète toutes les deux ou trois images, et d'objets qui sont uniques. Dans les tunnels, c'est une courte séquence qui est répétée pour réduire les besoins en mémoire.

Les commandes d'un train moderne ont un décodeur optique qui fournit les données de position à l'ordinateur de bord, via une transmission en parallèle. Pour faciliter la construction des maquettes, il a été décidé que ce seraient de véritables ordinateurs de bord, avec un vrai décodeur qui seraient utilisés et gérés en temps réel par le port parallèle de l'Amiga. Les trains d'il y a 100 ans n'avaient pas de décodeur optique, bien entendu. Comme l'Amiga est capable de recevoir des données d'un joystick analogique (c'est-à-dire proportionnel, par opposition au joystick traditionnel qui n'est capable que d'envoyer huit directions), le "manche a balai" est lu directement par l'Amiga. Le son est digitalisé, ce qui rend parfaitement l'ambiance.

Si vous allez à cette expo, vous pourrez conduire vous-même ces simulateurs. En fait, il n'y a qu'un seul contrôle, qu'on appelle le "contrôle du mort": le levier de vitesse (il est appelé ainsi parce qu'il comporte une sécurité qui fait que si le chauffeur meurt, le train s'arrête, car il détecte l'absence de pression sur la manette). Et il y a cent ans, les trains n'allaient qu'à 20 kilomètres/heures. Si vous dépassez cette limite, les freins automatiques se mettent en marche! Un énorme compteur de vitesse est affiché en permanence, de sorte que vous pouvez savoir exactement à quelle vitesse vous vous déplacez. Un moyen unique de remonter le temps...

Cette expo est au Covent Garden Museum, à Londres, jusqu'au début de l'année prochaine. Allez-y!

NARC™

PERSONNE N'AVAIT EU ASSEZ DE COURAGE JUSQU'A PRESENT!



© WILLIAMS

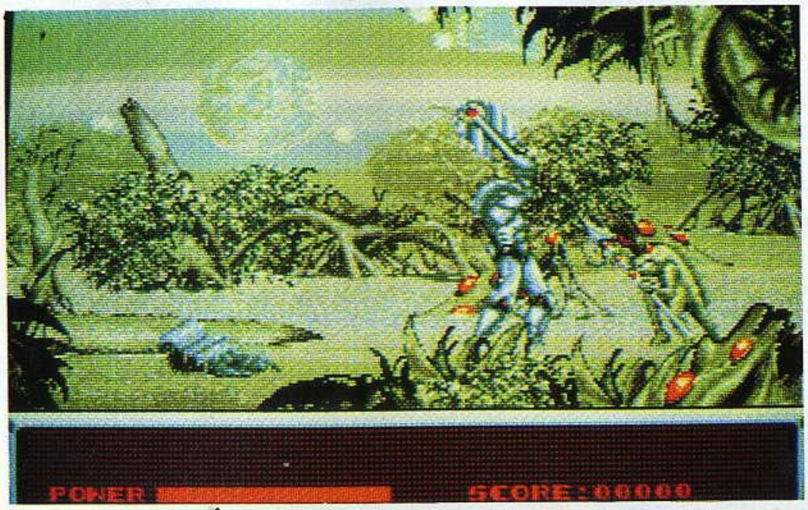
ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675

ocean®

AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST


Battle
COMMAND
Battle
ATARI ST/STE
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES
L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "Mauler" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflict semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos.
Le Mauler est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être héliporté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASS
TEL: (1) 43350675

METAL MUTANTS



Ça se passe dans très longtemps: un ordinateur gentil comme tout, mais très puissant, est chargé de veiller sur le destin des hommes, afin que ceux-ci puissent se consacrer à leurs loisirs. L'ordinateur, bienveillant comme une grand-mère, décide d'étudier l'histoire des hommes pour accomplir sa tâche au mieux. Il découvre que celle-ci est basée sur l'égoïsme, la haine et la domination, et suppose - en toute bonne foi, le pauvre, peut-on lui en vouloir? - que c'est ainsi que les hommes veulent le voir fonctionner. Il commence donc une œuvre de destruction et de domination, et emprisonne tous les humains. Comment ça s'appelle? Un bug, parfaitement. Heureusement, il reste un humain libre: vous. Vous dirigez un transformer, un gigantesque robot dont la RS232 est en panne (ça explique qu'il n'obéissent pas au Grand Ordinateur) capable de se changer en cyborg, en cliosaure (un modèle préhistorique de Renault) ou en midzer. Et avec tout ça, il faut aller détruire le Grand Ordinateur, en allant le chercher sur la planète où il s'est réfugié. Pour celà, il faut affronter des monstres dans des marais, éviter des droïdes dans un labyrinthe que l'on qualifiera généreusement "d'infemal", parce que les labyrinthes simplissimes, c'est très rare, traverser une usine infestée de zombies, et enfin affronter Arod 7, l'Ordinateur Central. Ouf. Le titre: Metal Mutants, si tout va bien. En tous cas, ça sortira bientôt chez Silmarils.

JUDGE DREDD

Pour devenir un super flic, il suffit de faire descendre la courbe de délinquance d'une ville. C'est à cette idée que vous devez vous atteler pour progresser dans Judge Dredd. Pour progresser, prospérer et devenir encore plus fort il suffit de tuer tous les gros se promenant dans la ville (ils font partie d'une bande), et les autres (ils font tous partie d'une bande. Nous sommes encerclés par les bandes). Avec de plus grosses armes au fur et à mesure de votre nettoyage, vous pourrez avoir une moto, grâce à laquelle vous pourrez dégommer encore plus de monde. Ça vaut le coup de tenter sa chance, non? Réalisé dans des graphismes futuristes dépourvus de couleurs chatoyantes, ce gros jeu d'arcade devrait plaire aux possesseurs d'Amiga (ST suivra), malgré son scrolling relativement lent.

ÇA VA BIENTOT SORTIR !

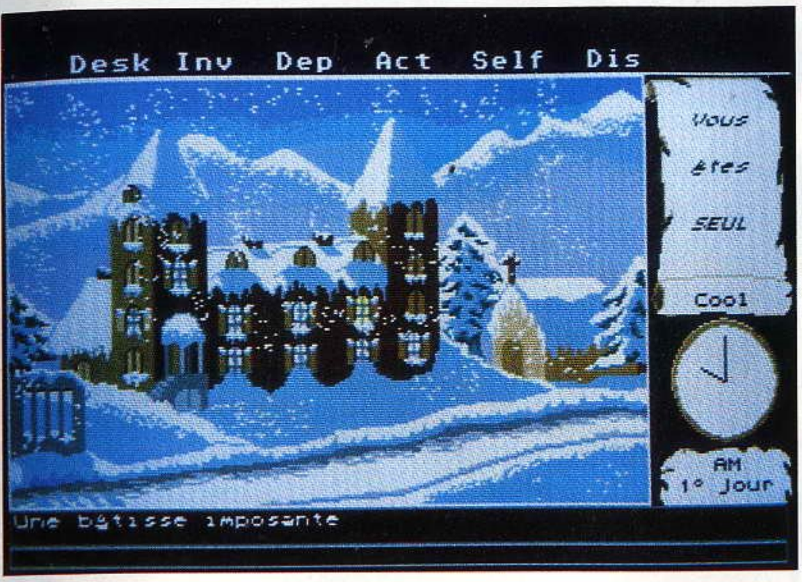


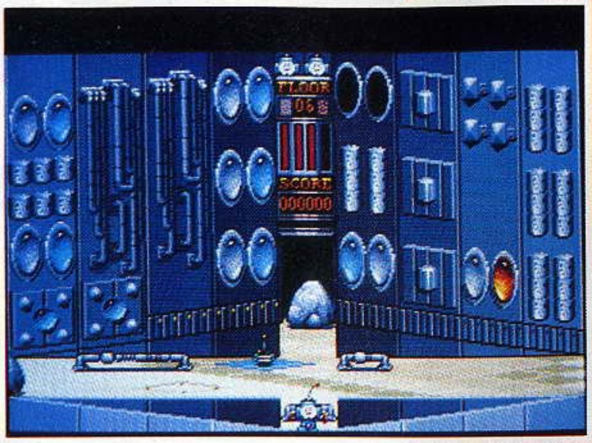


COMMODORE DONNE UNE CLAQUE A TOUS SES CONCURRENTS

Finalement, ce jour est arrivé! Commodore communique enfin à la télé comme il le fait dans le reste du monde, USA et Allemagne en tête. La campagne énergique que vous avez dû voir parlait du premier portable de la marque, le PC Notebook C286-LT qui comme son nom l'indique est architecturé autour d'un 286 cadencé à 12,5 Mhz. Comme son nom ne l'indique pas, il ne pèse que trois kilos. Ecran VGA, lecteur 3"1/2 de 1,44 Mo et disque dur de 20 Mo. De trois à six heures d'autonomie. Léger, puissant et passe-partout! A moins de 20.000 francs, il va faire rêver plus d'un mec friqué!

Question pub télé, ce sera bientôt l'Amiga la vedette. C'est l'occasion de faire découvrir au grand public le concurrent du ST. Sachez que les campagnes sont réalisées par l'agence Robert&Partners (un verre ça va..., Votre argent m'interesse, SNCF c'est possible... et autres campagnes très directes dans leur formulation).



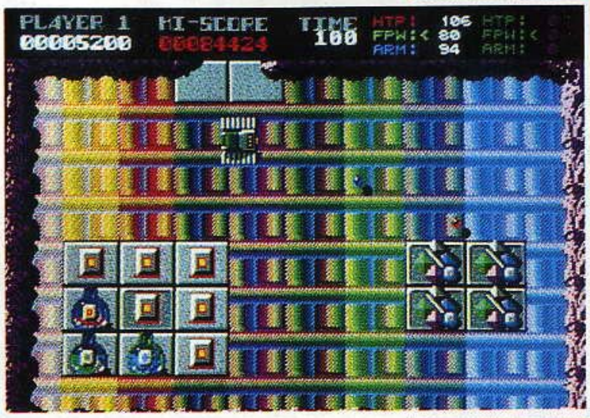


G. Nius.

Le manoir de Mortevielle.

LES "NOUVEAUTES" DE LANKHOR

Killdozers.



Pour la plus grande joie des petits, et alors qu'ils viennent tout juste de terminer le deuxième épisode de la série, Lankhor vient de sortir Rody & Mastico III! Une aventure dans laquelle le printemps a quelques problèmes à montrer son pif, et on compte bien sur les gamins, qui ont largement eu le temps de s'habituer aux personnages, pour aider Rody à remettre de l'ordre dans les saisons. On verra lequel des deux, entre Rody et Rocky, fera le plus de suites. Parallèlement à ça, Rody & Mastico, le premier d'une famille qui ne demande qu'à s'agrandir, arrive sur PC, alors que le deuxième débarque sur Amiga. Y en aura pour tout l'monde!

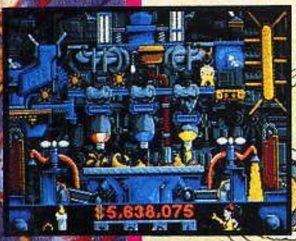
Pour les plus âgés qui n'aspirent qu'à apprendre en s'amusant, une série limitée de Raiders (testé dans Joystick 7) contiendra "Le Petit Retz de la nouvelle finance", de Sophie Rack d'Avezac. Grâce à cette personne, chargée de la rubrique Bourse-Finances à TF1, vous connaîtrez tout sur le mode de fonctionnement du marché financier. Avec ce complément, Raiders devient la première simulation économique, indispensable à tous les Bernard Tapie en herbe (un Tapie en herbe ça équivaut à deux mètres carrés de pelouse).

En plus toutes ces petites choses attrayantes et indispensables à l'homme moderne que vous êtes, Lankhor nous offre une compilation regroupant dans le même packaging sur Amiga: Le Manoir de Mortevielle, la première aventure de Jérôme Lange qu'il n'est plus nécessaire de présenter; et G.Nius, un jeu d'arcade un peu BD sur les bords. Pour ST, le même emballage abritera en plus Killdozers, un mélange d'arcade et de jeu de rôle. Ça bouge à donf chez Lankhor.

Il aurait été étonnant que sur six personnes Jean-Jacques, notre maquettiste, ne se trompe pas. Dans le dernier numéro, dans le dossier Monty Python, les photos de Terry Jones et de Terry Gilliam ont été inversées...

UN JOB D'ENFER !



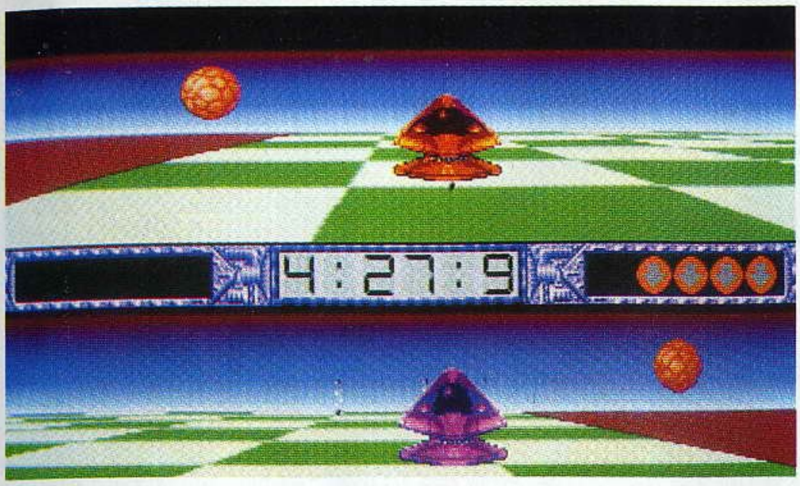




LUCASFILM GAMES

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

DISTRIBUE PAR UBI SOFT, 8-10, RUE DE VALMY, 93100 MONTREUIL S/S BOIS, TÉL. 48.57.65.5



MASTERBLAZER

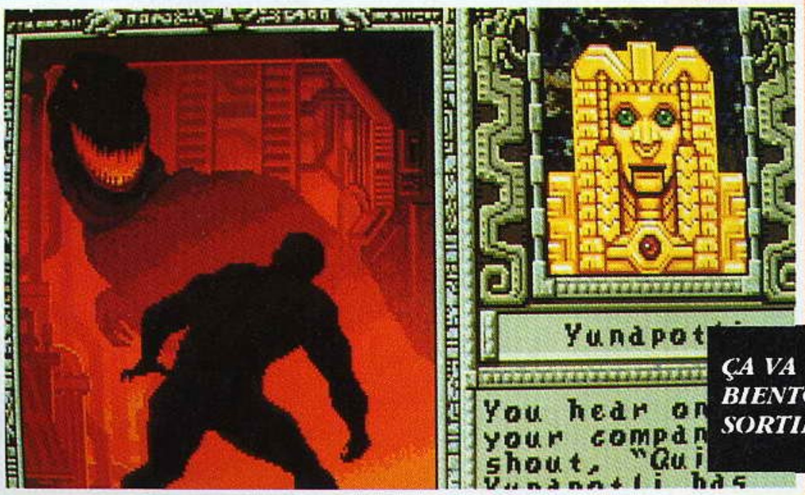
Un écran divisé en deux horizontalement, une vue en perspective d'un terrain en carrelage de cuisine, deux véhicules d'un design futuriste, une boule et deux buts, voilà de quoi est composé le jeu de Rainbow Arts. Votre objectif, c'est un peu le même qu'au foot, balancer la boule dans les buts de l'adversaire. L'intérêt de Masterblazer réside surtout dans sa rapidité et dans sa jouabilité: la boule se collant à votre partie d'écran lorsque vous passez dessus, et qui dégage à une vitesse foudroyante quand vous tirez. C'est un combat très amusant à mener à deux, et je suis sûr que les possesseurs d'Amiga trouveront là de quoi s'éclater pendant quelque temps.

ULTIMATE RIPPER

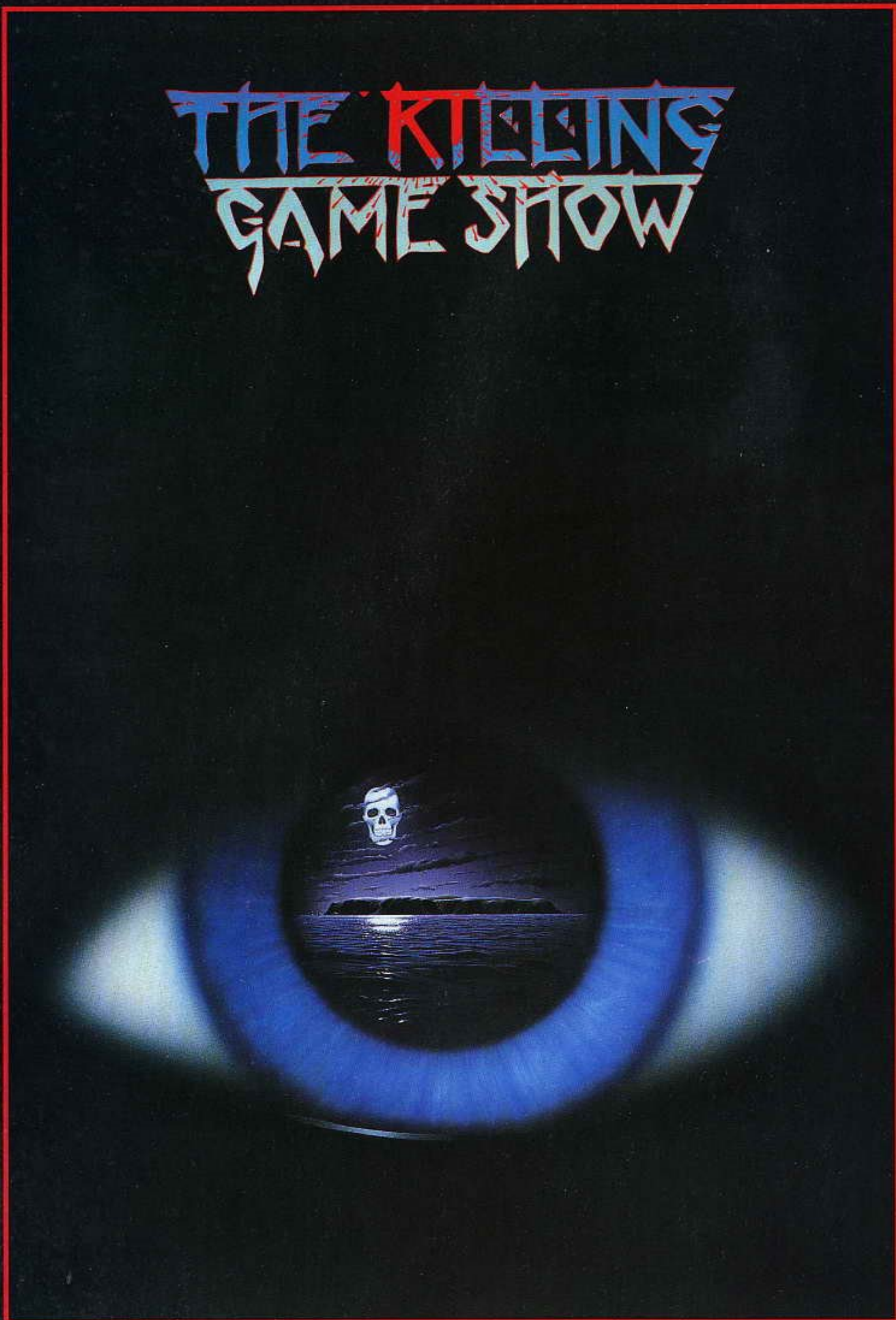
Deux programmeurs ont conçu une cartouche pour ST permettant d'interrompre n'importe quel logiciel pour vous donner accès à, dans l'ordre: un Ripper d'image pour reprendre n'importe quelle image dans la mémoire ainsi que les banques de sprites, vous pourrez les sauvegarder sur disquette au format Degas; un éditeur de Ram pour charger des fichiers ou des pistes en mémoire afin de faire des recherches d'octets ou de les désassembler; un éditeur de disque pour lire, écrire, modifier, formatter des pistes et même de rechercher les superbes chaînes de Danboss & Danbiss pour avoir des vies infinies aux jeux; un loader de fichier qui vous permettra de charger et d'exécuter n'importe quel programme d'extension ".TOS"; et enfin, un Ripper de musique qui recherche tout seul des fichiers musicaux de formats connus et vous proposera de les écouter et de les sauvegarder sous un format de fichier exécutable. Vous pourrez bien évidemment scanner vous même la mémoire pour retrouver des digits à la fréquence de votre choix. Ils cherchent actuellement un éditeur, mais vous pouvez d'ores et déjà obtenir des renseignements en écrivant à: BP 26, 59152 Chereng.

THE SAVAGE EMPIRE

Dans The Savage Empire, d'Origin, lord British se retrouve projeté en un lieu étrange où les animaux préhistoriques cohabitent avec une mystérieuse tribu. Elle lui donnera du fil à retordre. Le thème rappelle vaguement un vieux film tiré d'un non moins poussiéreux roman, le Continent Perdu. Ce que nous avons vu de ce soft - peu à vrai dire - laisse présager un jeu de rôle haut-de-gamme: la version PC requiert au moins un 80286 avec 640 Ko, et pour profiter pleinement de la splendeur des graphismes et du son, un 386 avec écran VGA 256 couleurs est recommandé ainsi qu'une carte sonore. Il n'est pas nécessaire que le PC soit plaqué or.



ÇA VA BIENTOT SORTIR !


THE KILLING
GAME SHOW


SCORE 00006480
LIVES
WATER
FREEZER


SCORE 17300
LIVES
SHAPED KEY


SCORE 00012080
LIVES
90
TRIPLE
MISSILES
SHAPED KEY

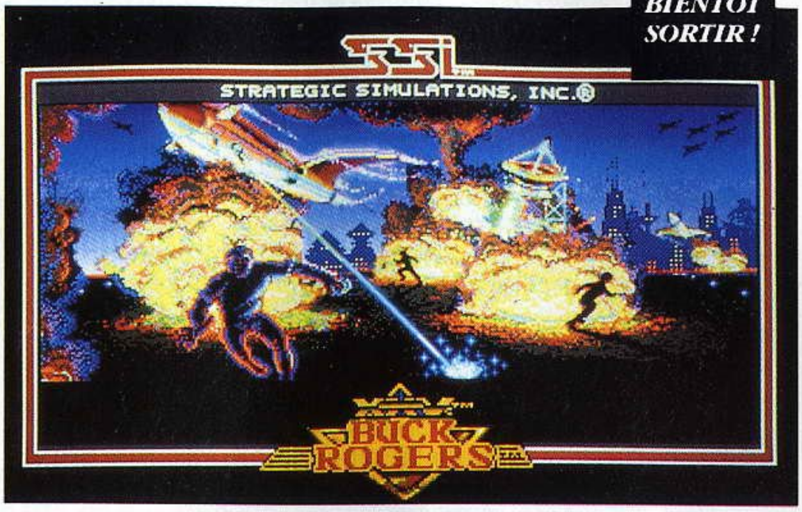

SCORE 22530
LIVES
WATER
FREEZER

BUCK ROGERS-COUNTDOWN TO DOOMSDAY

ÇA VA BIENTOT SORTIR !

Bien entendu, vous connaissez Buck Rogers, ce héros de pulps américains, sans défauts, sans peur et sans reproche. Il nous revient ici par l'intermédiaire de SSI dans de nouvelles aventures logicielles remplies de planètes exotiques, d'extra-terrestres rougeâtres et laids, et de vaisseaux rétros, improbables défis aux lois de la physique. Une nouvelle fois il va lui falloir rétablir la loi et le bien dans la galaxie.

Comme l'équipe de SSI qui réalise ce soft est aussi celle qui a réalisé les premiers jeux de rôle Dungeons & Dragons de SSI, on peut être assuré d'une réalisation solide et de qualité. Les premières images nous montrent des graphismes prometteurs.



BIG BANG

Une compilation regroupant 6 softs, sur Amstrad disquette, ça vous intéresse? Et si en plus les titres sont: Tetris, Mange cailloux, Star Wars, Light Force et Live and Let Die? Ça vous intéresse toujours? Bah c'est normal, car rien que Tetris et Light Force, sont devenus des classiques du jeu sur Amstrad.



Et cela permettra à certains de découvrir le trop méconnu Shockway Rider qui était un de mes jeux préférés quand j'étais un sale jeune. Ah, nostalgie, quand tu nous tiens.

SISTEME SORT ARCHI-BIEN

La seule société française à ce jour qui crée des cartes logiques originales (voir Amusexpo dans le N°4 et suivants), vient d'adapter deux de ses créations sur Archimède, le fameux mais introuvable ordinateur RISC d'Acorn. Ainsi vous pourrez vous procurer Punk & Jump - un Pac-Man Punk en trois dimensions sérieusement armé -, Ballarena - un casse-briques original pour deux joueurs - et Erotictac - un jeu de stratégie dans la lignée de Tetris - chez tous les distributeurs Archimède. Informations complémentaires: Sistème; 4, rue Massacan, Z.I., 34740 Vendargues. Par téléphone: 16-67 70 53 97.



GAGNANTS

Voici, avec la diligence et la promptitude qui nous caractérise (et avec quelques mois de retard qui nous caractérisent aussi), la liste des gagnants du concours Harricana organisé par Loriciel et Joystick. Les cinq personnes suivantes recevront un VTT "Camargue" de chez Lejeune: Christophe Touvron, Guillaume Ludwing, Fabienne Constant, Gilles Ginard et Jean-Claude Yame. Les dix suivants ont gagné chacun un buggy radio-commandé "Hop Pepper" de chez Rollet: Marc Lelou, Johan Sénéchal, Mathieu Becker, Gérald Couvent, Pascal Alibaud, Guillaume Marchal, François Athimon, Sébastien Maillot, Christophe Desseaux et Nicolas Bongioanni. Enfin, les vingt suivants gagnent un sac de sport Loriciel Linea Zeta: Magali Budet, Hubert Le Minter (Jeff?), Jerôme Leleu, Xavier Trochet, Cyrille Achouri, David Thomas, Yann Perrin, Sébastien Pierracini, Sébastien Lebreton, Anne-Sophie Wasquiez, Ronan Maurey, Mathieu Duhamel, Guy Fabre, Guillaume Orsati, Jérôme Martin, Emmenuel Gipoulou, Jean-Louis Langevin, Jean Conrie, Stéphane Bento Da Silva et Alain Postic. Bravo à eux!

news previews

EYE OF THE BEHOLDER

Connaissez-vous le Beholder? Ah, je vois qu'il y a des joueurs de Donjons et Dragons dans la salle, vu les mains qui se lèvent. Eh bien oui, le Beholder est ce monstre sphérique à la peau chitineuse, doté d'un gros œil central et de dix tentacules terminées chacune par un petit œil, qui flotte au-dessus du sol au plus profond des donjons. Il est très dangereux, car chacun de ses yeux est doté d'un pouvoir, de peur, de ralentissement, de désintégration, de mort, etc, fort néfaste pour la plupart des aventuriers. SSI l'a ici pris comme figure centrale de ce nouveau jeu de rôle, où, très classiquement, vous incarnez un groupe d'aventuriers cherchant fortune dans tous les recoins d'un donjon aussi profond que sombre. Il vous faudra bien évidemment batailler avec vos moyens, épée, sortilège, bénédiction, arc, pour venir à bout des nombreux monstres rencontrés, araignées, squelettes, nains, et bien entendu Beholder.

Pour une fois SSI change de style. Au lieu de sa classique méthode de visualisation de combat 3/4 haut où on voit le positionnement de tout le monde, monstres et héros, il choisit une méthode ressemblant à s'y méprendre à celle Dungeon Master, avec tout vu de la position des héros et les mêmes mécanismes de combat et de lancer de sorts. La réalisation graphique semble très bonne, j'ai hâte de me frotter à ce jeu.



ÇA VA BIENTOT SORTIR !





DECLIC

Ça ne vous étonnera pas si je vous dis que cette compilation sort chez Ubi Soft. Cette réunion de softs s'adresse plus particulièrement à ceux qui veulent faire travailler leur matière grise. Pour les Sherlock Holmes Juniors, Le Manoir de Mortevielle vous obligera à chercher des indices, à interroger des gens et à comprendre le mur de silence qui règne sur ce manoir dans lequel vous avez été appelé de toute urgence. Pour tester vos connaissances et le faire savoir à tout le monde, Trivial Pursuit fera appel à votre mémoire. Pour les inconditionnels, le jeu le plus intelligent du monde, sous le nom Chessmaster 2000, fera grimper votre côte Elo, et deviendra votre professeur d'échec. Si votre pied c'est le fric, et que jouer avec vous procure un plaisir immense, Wall Street vous apprendra tout sur le domaine de la bourse. Et enfin, le meilleur des jeux de réflexion est aussi présent dans cette compilation, il s'agit de notre bon vieux Tetris, avec lequel vous n'avez pas fini de vous amuser. Déclic sortira sur ST, Amiga et PC, et vous devrez débourser le somme de 299 francs pour la posséder.

DES TONNES DE CADÔS GÉNIOS SUR

3615 JOYSTIK

Moi, Jaffar, Grand Vizir de Perse, vais enfin accéder au trône du Sultan, mon maître excécré... euh... hélas trop tôt disparu..! Je m'accorde donc le droit d'épouser sa fille, la magnifique princesse qui ne m'aime pas, certes, mais qui ne vivra que le temps de légaliser mon pouvoir. Foi de Jaffar, Maître en Art Sombre, personne ne peut plus rien contre ma puissance maligne: mes donjons sont piégés, mon palais gardé et la Tour de la belle est inaccessible à tous. Surtout à Toi, petit aventurier prétentieux qui croit qu'une épée et beaucoup de courage pourront me vaincre. Aucune chance ! Tu n'as plus qu'une heure avant que je n'épouse la princesse et que je la tue.

Cours Héros... Cours!



MACINTOSH

IBM et Comp.

ANDY

EGA-

TARI

CGA-

AMIGA

VGA



Ecrans PC -VGA



AMSTRAD CPC

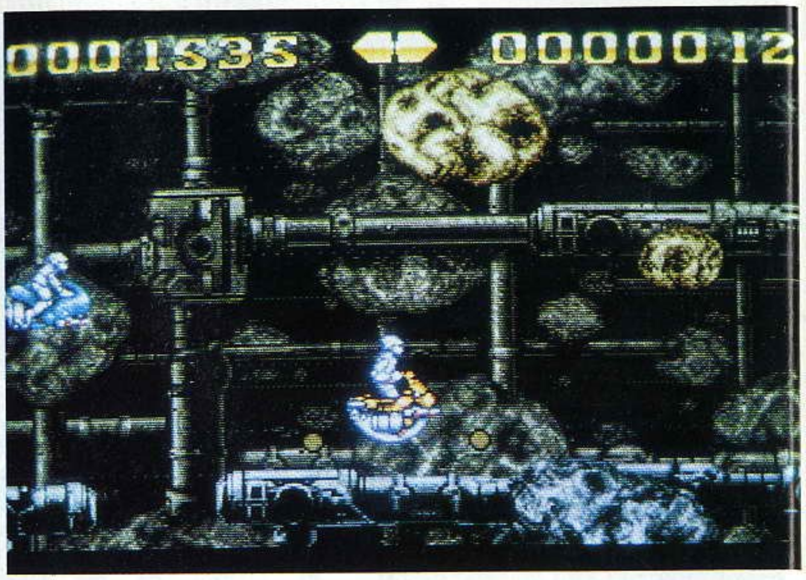
BRØDERBUND FRANCE
81, Rue de la Procession
92500 RUEIL
(1) 47 52 00 30

news previews

VAGUE DE SOFTS CHEZ UBI

Tout d'un coup, et sans crier gare, Ubi nous balance un paquet de petits bijoux, pour tous les goûts et pour tout le monde. Tout d'abord, commençons par le genre le plus répandu sur nos ordinateurs: le Shoot'Em Up avec Star Rush.

Star Rush nous plonge directement en plein cœur de la nouvelle religion qui fait fureur en ce moment, je veux parler de l'astrologie (à propos, je tiens à signaler que tous les gémeaux vont mourir dans la semaine, et que mes tests ne peuvent en aucun être lus par les poissons, car je suis capricorne, et c'est complètement incompatible). Votre but, rétablir l'équilibre astrologique en détruisant tous les signes du zodiaque, correspondant chacun à un niveau. Donc, si je compte bien, vous allez vous balader pendant douze niveaux, dans des décors d'une beauté rare, à la façon des purs jeux d'arcade. Plusieurs originalités font de ce soft une petite merveille, de la possibilité de changer cinq fois de forme (correspondant à une évolution de votre force), au jeu à deux simultanément, en passant par les énormes sprites de fin de niveaux. Star Rush sortira en fin d'année sur ST, Amiga et PC, en attendant, je conseille à toutes les vierges de faire attention aux relations amoureuses, car elles ont Jupiter dans le Mercure, et c'est pas agréable.



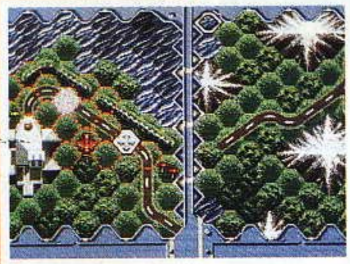
Star Rush.



Magic Land.

Faisons maintenant un tour du côté de la stratégie, avec Magic Land.

Magic Land est conçu à la façon de Populous. Vous incarnez un des deux magiciens qui vont s'affronter dans Magic Land, un monde parallèle entre le bien et le mal, relié à la réalité par des Pentacles. C'est grâce à ces cases en forme d'étoile à cinq branches que vous pourrez faire appel à la magie, et faire apparaître à vos côtés des créatures humaines ou non pour vous venir en aide. Ce wargame est complètement fou, d'une utilisation enfantine uniquement à la souris grâce à des menus et des sous-menus, et des décors en 3D isométrique créés aléatoirement par l'ordinateur. La topographie jouant un rôle extrêmement important dans le jeu et la stratégie à adopter, vous ne pourrez jamais, ou presque, commencer deux fois la même partie. Votre but, dans Magic Land, est évidemment de réduire à néant les forces de votre adversaire, en vous aidant de la magie, de la force des dieux et de la bravoure de votre armée. Beaucoup moins prise de tête qu'un vrai wargame, énormément plus simple qu'un jeu de stratégie, Magic Land allie avec précision tous les genres, pour donner en définitive un jeu intelligent, simple et intéressant. Ce sera une des grandes sortie de fin d'année, sur ST, Amiga et PC.



Battle Isle.



Lightquest.



Lightquest.

Toujours dans le domaine de la stratégie, voici Battle Isle, une aventure dans laquelle vous devrez conquérir le plus d'îles possible pour écraser à coups de talon votre adversaire, et lui faire bouffer la poussière. Pour y arriver, vous disposez d'un quartier général, d'une zone industrielle, d'une unité marine, d'une unité aérienne et d'une unité terrestre, que vous devrez gérer au mieux pour attaquer votre adversaire. Outre la stratégie, Battle Isle est aussi axé sur l'action, car il faudra tout de même vous battre en prenant les choses en main. Selon le principe de l'écran divisé en deux parties verticales, pour vous et votre adversaire, Battle Isle ressemble également dans sa conception à Populous, en plus sérieux et en plus réaliste. Toute la difficulté du jeu réside encore une fois dans les données géographiques des lieux, ainsi vous aurez plus de mal à devenir le maître des lieux si vous n'avez pas prévu d'endroit accessible aux îles, et les montagnes et autres aspérités naturelles empêchent vos unités de progresser facilement. Egalement prévu pour la fin de l'année, Battle Isle sortira sur ST, Amiga et PC.

Et pour terminer, voici le soft qui pourra être joué par tout le monde, puisque vous pourrez, dans le même monde et avec le même but, faire de l'arcade, de l'aventure/arcade ou de l'aventure tout court. Il s'agit de Lightquest, un jeu dans lequel vous pourrez incarner, selon votre préférence, un guerrier qui tapera sur tout ce qui bouge avec sa grosse épée, un farfadet qui se battra et devra être malin pour passer des épreuves trop importantes pour sa petite taille, ou une magicienne, qui ne devra réfléchir sans arrêt pour trouver les bons sorts à lancer sur les bons ennemis. Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal défilant de gauche à droite, vous pourrez y jouer à deux en même temps en incarnant une guerrière au côté de son ami musclé, un farfadet cousin du premier et une deuxième magicienne. Votre but, dans tous les cas, sera d'affronter la sorcière Zora, qui est venue s'installer dans le pays d'Arke pour semer le trouble et la misère. Toujours prévu pour la fin d'année, ce jeu abordant tous les genres en même temps sortira sur ST, Amiga et PC. Quoi que vous aimiez, les prochains produits d'Ubi Soft semblent d'une qualité et d'une diversité telle que vous y trouverez forcément votre bonheur.

EXPO

Pour une fois, on ne va pas vous demander de sauver une planète dans l'espace intergalactique, ou de visiter des contrées étranges et hostiles, voire ravagées par la guerre, on va carrément rien vous demander du tout. Encore mieux, on ne va même pas vous demander de jouer, puisqu'en fait cette info est uniquement destinée à faire plaisir à un copain qui expose ses photos dans le cadre de "La fureur de lire" à Suresnes. Du 30 octobre au 3 novembre, bibliothèque annexe du plateau Nord, 71 rue des chênes, et du 6 au 10 novembre 49-51 rue Gambetta, l'expo sera consacrée aux dessinateurs de BD qui pour une fois sont photographiés sous toutes les coutures. Une seconde expo, toujours à Suresnes mais cette fois-ci Espace Courtieux, 1 esplanade des Courtieux du 29 octobre au 11 novembre, sera sur le thème "La rue, les gens" avec beaucoup de photos sur Belleville et autres lieux typiquement parisiens. Le copain en question, c'est Jean-Luc Vallet, et voilà.

LAST NINJA

Le dernier Ninja refait une apparition: ça a beau être le dernier, il est toujours vivace. Last Ninja 1 sort enfin sur ST et Amiga, alors qu'une version améliorée de Last Ninja 2, nommée fort intelligemment Ninja Remix, sort sur CPC et C64 dans les jours qui viennent. Le tout est bien entendu de chez System 3...





"Le monde médiéval".

SIM CITY: LE DATA DISK

Infogrames annonce une disquette de données pour Sim City, et comme un bonheur ne vient jamais seul, il y a trois mondes différents dans cette disquette, et comme le bonheur va par trois, comme les raméens, il n'y a pas une seule, mais bien deux disquettes qui contiennent chacun trois mondes différents. La première disquette, nommée Sim city Architecture 1, contient tout d'abord l'ancienne Asie, qui semble exciter Infogrames au-delà de la normale puisqu'il n'y a pas moins de trois programmes qui sortent chez eux sur ce mois-ci sur ce thème. Les catastrophes naturelles ne sont plus des ouragans mais des dragons et vous jouez le rôle d'un Shogun. Il y a ensuite la cité médiévale, pas du tout asiatique celle-ci, mais comportant tout de même des dragons, mythologie oblige, et quelques sorcières en plus pour arrondir. Le dernier monde est le Far-West, avec des cow-boys et des zindiens.

La seconde disquette, Sim City Architecture 2, contient Futur USA, qui se déroule au XXIe siècle, alors que la famine ravage le pays et que la pollution est devenue préoccupante (traduisez: mortelle à brève échéance). Il y a aussi Futur Europe, dans laquelle vous devrez composer avec douze gouvernements écolos (au secours!), et Moon Colony, une colonie lunaire à inspiration Flash Gordesque puisque des aliens et des vers gluants et mutants de l'espace vous envahissent.

Ces disquettes sont disponibles sur ST, Amiga, PC et Mac, pour un prix avoisinant les 199 francs, à peu près.

10 MEGA HITS
VOLUME 2

C'est la grande mode des compilations chez Ubi Soft, j'en veux pour preuve ce deuxième volume réunissant dix jeux anciens et qui ont déjà fait leurs preuves. Dans la même boîte, vous trouverez donc Lombard Rallye (une simulation sportive avec la vue de la route devant vous), Permis de Tuer (avec James Bond, le cousin de Georges Bond dont on a suivi les récentes aventures), Ikari Warrior (pan-pan boum-boum), Hot Shot (un flipper à deux tableaux), Winter Olympiad (pour les sportifs qui n'ont pas froid aux genoux), Vixen (jeu d'arcade préhistorique), Aspar Master Grand Prix (des courses de motos à donf, et vues de haut), Wallstreet (une simulation boursière pour les petits gestionnaires en herbe), Rocket Ranger (des combats anti-nazis) et Toobin pour terminer (un parcours sur fleuve et sur bouée). Ces dix titres sortent maintenant sur ST, Amiga PC, et sont vendu au prix de 329 francs (nouveau!).

ROUES DE FEU

Wheels of Fire est la dernière compil en date de chez Domark. Elle comprend Hard Drivin', Chase HQ, Turbo Outrun et PowerDrift, de quoi se voir retirer son permis à vie. Elle sort ces jours-ci sur Amiga, ST, C64 (disquette et cassette) et CPC (disquette et cassette), au prix de 300 balles sur 16 bits, 250 balles sur 8 bits en disquette, et 150 balles en cassette.

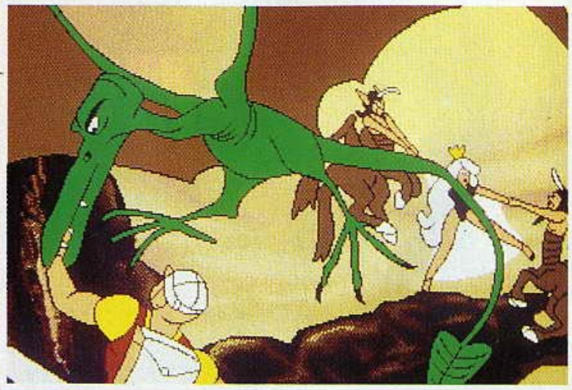



OUVREZ LE FEU !
DRAGON BREED
Un hit de Noël
Photos d'écran sur Amiga
Distribués par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil s/s Bois
Tél. : 48.57.65.52
DRAGON BREED
ATOMIC
ROBO-KID
2 superbes shoot'em ups, conversions de coin-ops renommés. Atomic Robokid et Dragonbreed sont disponibles sur ST, Amiga, Amstrad disquette et cassette, C64 disquette.
Photos d'écran sur Amiga
ACTIVISION
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

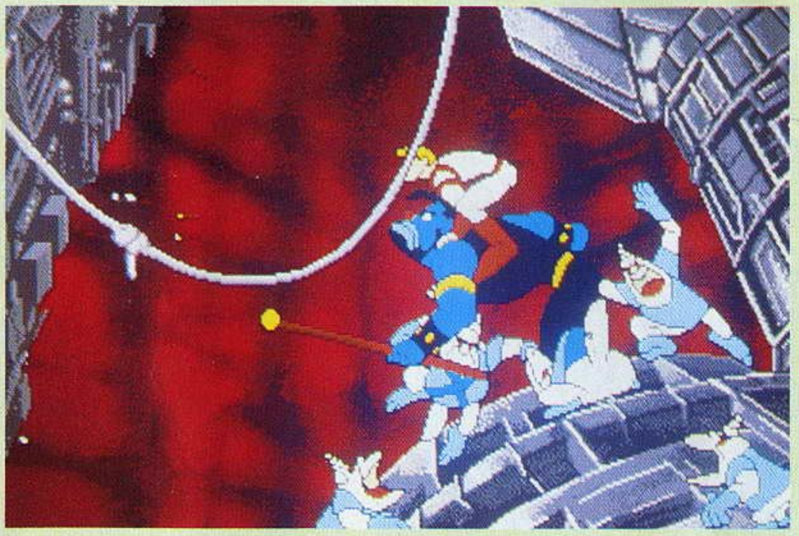
news previews

SPACE ACE

Et encore un grand retour: celui de notre ami Dirk, le chasseur de dragons, qui réapparaît dans "Dragon's Lair II: Timewarp".



Dragon's Lair II : Timewarp.



Space Ace.

Voyage dans le temps, farpaitement. Il est totalement inutile de décrire les graphismes qui sont bien naturellement les meilleurs qui soient dans le genre, mais comme il y a des photos qui illustrent cet article, vous n'avez qu'à déplacer vos yeux de quelques centimètres pour constater que c'est toujours aussi beau. Et vous pourrez les voir encore mieux ce mois-ci pourvu que vous possédiez un ST, un Amiga, un PC, un CPC ou un C64. Et pendant ce temps, comme Don Bluth avait encore un petit quart d'heure de libre en fin de journée, il en a profité pour adapter Space Ace sur PC, et c'est foutrement beau aussi. Je vous le dis: il est tellement bon, ce type-là, qu'il devrait faire des dessins animés. Peut-être même qu'il arriverait à se faire engager chez Disney.

STRIDER 2

Réalisé de la même façon que le premier, Strider 2 est pourvu de quelques détails en plus, qui font toute la différence. D'abord, on a deux armes, au lieu du seul mais efficace laser qu'on avait dans la première aventure. Ensuite, les décors sont un poil plus beaux et surtout plus divers, et le personnage offre plus de possibilités puisqu'il peut grimper à des chaînes et s'accrocher partout autour de lui. Un peu plus jouable, la suite de US Gold ne décevra pas les amateurs du premier épisode, qui trouveront là tous les mêmes ingrédients. En somme, si vous ne possédez pas la première aventure, c'est Strider 2 qu'il faut choisir, et qui sortira très bientôt sur ST.

ÇA VA BIENTOT SORTIR !



TELEX...TELEX...TELEX...TELEX...T

Lankhor a l'immense plaisir de vous annoncer que sa distribution européenne - France exclue - sera désormais assurée par Ubi Soft, l'assureur de tous les projets. Lankhor est très content d'avoir trouvé un partenaire de choix en la personne d'Ubi Soft, et Ubi soft se réjouit d'avoir trouvé un partenaire de choix avec Lankhor. Ça s'appelle un mariage d'amour, à ce point-là.

US Gold vient d'acheter les droits d'adaptation du Parrain, ou plutôt des Parrains puisque les trois films de cette série faisaient partie du deal. Deux jeux sortiront l'an prochain, un d'arcade et un d'aventure.

Juste pour vous faire baver un peu, RenderMan sera fourni gratuitement avec le NeXT (la dernière bécane de Steve Jobs, l'un des créateurs du Macintosh). RenderMan, c'est ce logiciel de 3D et de ray-tracing qui a servi à faire Tin Toy, le premier court-métrage de synthèse à obtenir un Oscar. Ok, le NeXT dans une config potable coûte plus de 80.000 balles, mais vous étiez prévenu: c'était juste pour vous faire baver...

Defender II, le successeur du Defender de Williams, considéré par d'aucuns comme le meilleur jeu vidéo jamais fait, sort dans un mois sur ST et Amiga, chez Arc Software, la division jeux d'Atari. On notera le générique digitalisé d'après la séquence de fin de 2001: l'odyssée de l'espace.

Sir Clive Sinclair est presque prêt à lancer son portable compatible PC... Les plus anciens se rappellent le sens étrange que Sinclair donne à l'expression "presque prêt". Ça va de "dans deux semaines" à "dans deux ans".

Bruits de couloir: Bullfrog aurait l'intention de mettre un terme à sa coopération avec Electronic Arts. Les Bitmap Brothers ont déjà annoncé qu'ils montaient leur propre boîte d'édition (distribuée en fait par Renegade, une filiale de Rythm King, label de disques indépendant), il semblerait que Bullfrog se tourne vers le même distributeur. Avec la renommée qu'ils ont acquis grâce à Populous et PowerMonger, ils peuvent se permettre tout ce qu'ils veulent. C'est EA qui doit pas être très joyce.

Wizball II est en cours de programmation chez Ocean.

Ça y est: Konix est en dépôt de bilan. On se souvient de la saga de la console avec siège hydraulique qui devait révolutionner le monde, mais malheureusement, la révolution coûte très cher et après deux ans de recherches et de développement, Konix jette l'éponge. Un beau produit qui ne verra jamais le jour, dommage.

TELEX...TELEX...TELEX...TELEX...T


GAMME RÉFLEXION
A LA DECOUVERTE DE LA REFLEXION ET DE LA LOGIQUE AVEC DEUX LOGICIELS FANTASTIQUES A VOUS RENDRE COMPLETEMENT ACCRO.
TIME RACE
Ce jeu de réflexion est composé de 17 séquences historiques ayant chacune un environnement graphique et musical propre. Le but sera de remplir différents espaces géométriques.
Pour cela, vous devez assembler des pièces triangulaires de couleurs différentes, en sachant que 2 triangles de même couleur ne peuvent être joints. Il vous faudra réunir un minimum de 3 triangles.
Maintenant que vous avez les règles, essayez vite de jouer, n'importe où, vous deviendrez sûrement aussi passionnés que nous par ce fantastique logiciel !
-30000
1942
POUR ATARI ST,AMIGA, AMSTRAD CPC & CPC +,PC et COMP.
GENIAL !
QUADREL
PHOTOS AMIGA
LES GRANDS JEUX SONT CEUX QUI ONT DES REGLES SIMPLES.
Chaque joueur doit peindre, tour à tour des cases de différentes tailles. Mais deux couleurs identiques ne peuvent être mises côte à côte. Le perdant est celui qui ne peut placer une des pièces sur la carte proposée, ou qui dépasse le temps limité. QUADREL offre plusieurs cartes et niveaux de difficulté comme sont prévus, plusieurs options : solitaire simple ou imposé, deux joueurs ou contre l'ordinateur, temps limité ou non, nombre de pièces limité ou non, etc.
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18


PARADROID
90
L'équipage androïde d'un transporteur galactique s'est révolté contre son maître. Téléportez-vous à bord et servez-vous de la "Machine Manipulatrice" pour supprimer l'équipage rebelle !
PHOTO D'ÉCRAN SUR ATARI ST
PHOTO D'ÉCRAN SUR AMIGA
Disponible sur Atari ST et Amiga
HEWSON
Distribué par
UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL S/S BOIS
Tél. : 48.57.65.52
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Shoot Again™

Le spécialiste du jeu vidéo : 145 rue de Flandre 75019 Paris • Tél. (1) 40.38.02.38 • VPC : (1) 40.34.36.26

CONSOLE NEO GEO DE SNK

	VENTE	ECHANGE
CONSOLE NEO GEO	3.950 F	
MAGICIAN LORD	2.000 F	500 F
BASEBAL STAR PROFESSIONAL	2.000 F	500 F
NAM 75	2.000 F	500 F
TOP PLAYER GOLF	2.000 F	500 F
NINJA COMBAT	2.000 F	500 F
RIDING HEROS	2.000 F	500 F
SUPER SPY	2.000 F	500 F
CYBER LIT	2.000 F	500 F
MEMORY CARD	440 F	
SNK CONTROLER	TEL	

VERSION PROPOSANT LES JEUX EN ANGLAIS A L'ECRAN

JEUX POUR GAMEBOY

HASEBALL	199	SHANGAI	199	WORLD BOWLING	199
PENGUIN WAR	199	KAKUMUN SNACK	199	NEWS :	
BATMAN	199	SHOGI	199	PICK MAN	199
POPEYE	199	KEN LE SURVIVANT	199	ZOID	199
BLODIA	199	SNOOPY	199	"ROIDS ARMS	199
PUZZLE ROAD	199	MAIO LAND	199	VOLY FIRE	199
BOXING	199	SOCCER BOY	199	MASTER KARATEK	199
PUZZLE BOY	199	MICKEY MOUSE	199	FART GAMES	199
DEAD HEAT...	199	SOLAR STRIKER	199	GUN DAMS	199
QIX	199	MOTOCROSS MANIAC	199	FOLY FUN	199
DRACULA	199	SPACE INVADERS	199	LOOPING	199
QUARTH	199	NEMESIS	199	COSMO TANK	199
GOLF	199	SUPER CHINESE	199	DOUBLE DRAGON	199
ROCK CHASE	199	TRUMP BOY	199	TEENAGE M. TURTLES	199
HYPER LODE RUNNER	199	WARRIORS	199	ETC .... TELEPHONER	

MEGADRIVE 50 HZ FRANCAISE

MEGADRIVE	1890	TRUXTON	369
		GHOULS'N GHOSTS	449
MYSTIC DEFENDER	369	ALEX KIDD	299
THUNDER FORCE II	369	RAMBO III	369
SUPER HANG ON	369	ZOOM	299
LAST BATTLE	369	WORLD CUP SOCCER	369
REVENGE OF SHINOBI	369	MASTER GOLF	369
SPACE HARRIER II	369	FORGOTTEN WORLD	369
GOLDEN AXE	369	A VENIR :	
BASE BALL	369	MONSTER LAIR	

SEGA MASTER SYSTEM 695 F

NEWS :		AFTER BURNER	329
ALEX KIDD IV	329	GALAXY FORCE *	299
GOLFMANIA	329	BANK PANIC	199
SLAP SHOT	329	BOMBER RAID	299
DOUBLE HAWK	329	SCRAMBLE SPIRIT *	299
OPERATION WOLF	329	GOLVELLIUS	329
CHASE HQ*	299	LORD OF THE LORD	329
ASSAULT CITY	329	SPELL CASTER	399
"WORLD GAMES *	329	MIRACLE WARRIOR	399
R;C GRAND PRIX *	329	Y'S	399
DEAD ANGLE *	299	ULTIMA IV	399
BATTLE OUT RUN *	299	SHANGAI	269
RUNNING BATTLE		MONOPOLY	299
FREEDOM FIGHTER		PENGUIN LAND	299
GAIN GROUND		CASINO GAMES	299
LUNETTES 3D	309	FANTAZY ZONE	99
LIGHT PHASER	269	FANTAZY ZONE II	299
CONTROL STICK	139	FANTAZY ZONE III	269
SPEED KING	159	PSYCHO FOX	329
TEDDY BOY	99	WONDER BOY	285
GHOST HOUSE	199	WONDER BOY II	299
SPY VS SPY	199	WONDER BOY III	329
AZTEC ADVENTURE	259	ALEX KIDD	285
QUARTET	259	ALEX KIDD II	299
SECRET COMMAND	99	ALEX KIDD III	285
CYBORG HUNTER	285	DYNAMITE DUX *	299
GHOST BUSTER	299	SUPER TENNIS	99
RASTAN	299	PRO WERSTLING	259
ALIEN SYNDROME	299	GREAT GOLF	285
CAPTAIN SILVER	299	GREAT FOOTBALL	259
RAMPAGE	299	WORLD SOCCER	285
COULD MASTER	299	GREAT BASEBALL	285
TIMES SOLDIER	299	GREAT BASKETBALL	285
ALTERES BEAST	329	ENDURO RACER	99
GOLDEN AXE	329	WORLD GRAND PRIX	99
MY HERO	199	ROCKY	299
THE NINJA	99	CALIFORNIA GAMES	299
KUNG FU KIDD	269	AMERICAN BASEBALL	299
BLACK BELT	285	AMERICAN PRO-FOOTBALL	299
SHINOBI	329	BASKETBALL NIGHTMARE	299
KENSEIDEN	299	TENNIS ACE	329
DOUBLE DRAGON	329	PHASER ET 3DGANSTER TOWN	285
VIGILANTE	329	RESCUE MISSION	99
F16 FIGHTER	199	WANTED	285
TRANSBOT	99	RAMBO III	329
CHOPLIFTER	285	SHOOTING GAMES	285
ACTION FIGHTER	99	ZAXXON 3D	319
POWER STRIKE	269	MAZE HUNTER 3D	319
GLOBAL DEFENSE	99	OUT RUN 3D	319
ASTRO WARRIOR/PIT POT	285	POSEIDON WAR 3D	319
THUNDER BLADE	299		
R-TYPE	329		
SPACE HARIER	299		

MOINS 50 F SUR *

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

CONSOLE GX 4000	990	A VENIR :	
MONITEUR COULEUR STEREO GX 4000	NC	BARBARIAN II	269
		NIGHT BREED	269
FIRE AND FORGET II	269	NAVY SEALS	269
TENNIS CUP	269	CHASE HQ (SCI)	269
ROBOCOP II	269	TOOKI	269
DOUBLE DRAGON	269	PANG	269
BATMAN	269	PLOOTING	269
OPERATION THUNDERBOLT	269	WORLD OF GAMES	269
MIDNIGHT RESISTANCE	269	THE STRIDER II	269

CORE GRAFX ET SUPER GRAFX

PC ENG/CORE GRAFX 60 HZ	1290	CHAN & CHAN	350
PC ENG/CORE GRAFX 60 HZ + 2 JEUX	1490	CHASE HQ	390
		CITY HUNTER	390
CARTE CLUB PC ENGINE FAN	100	CYBER CORE	440
		CYBER CROSS	390
DOUBLEUR	190	DIGITAL CHAMP	450
ONDYNE	390	DEATH BRINGER CD	450
TRIPLEUR	240	DEEP BLUE	390
QUADRUPLEUR	290	DON DO KO DON	390
JOYSPAD	290	DORAEMON	390
JOYSPAD DOUBLEUR	340	DRAGON SPIRIT	290
XE 1 PC	400	DROP ROCK	340
XE 1 PRO	700	DRUNKEN MASTER	340
ADAPTATEUR AMSTRAD	240	DUNGEON EXPLORER	390
JOYSTICK BX	140	ENERGY	390
JOYSTICK HORI	190	F1 DREAM	390
JOYSTICK WONTECK	390	F1 PILOT	340
PAC LAND	290	FANTAZY ZONE	390
PARANOIA	390	FIGHTING STREET	450
PC KIDD	390	FINAL LAP	450
POWER GOLF	390	FINAL ZONE II CD	450
POWER LEAGUE BASEBALL	390	FIRE POWER WERSTLING	390
RED ALERT	450	FORMATION ARMED	390
P 47	490	FORMATION SOCCER	390
ROCK ON	390	GALAGA 88	390
PSYCHO CHASER	390	GHOUST'NGHOSTS (SG)	490
R-TYPE I	350	GOLDEN AXE CD	450
R-TYPE II	390	GRAND ZORK (SG)	390
SHANGAI	390	GUNHED	390
SHINOBI	450	HEAVY UNIT	390
SHUBIBIN MAN	390	HONEY IN THE SKY	390
SIDE ARMS	390	KING OF CASINO	340
SIDE ARMS SPECIAL CD	450	KNIGHT RIDER	450
SON SON II	390	LEGENDARY AXE	390
SPACE HARRIER	290	MANIAC PRO WRESTLING	390
SPACE INVADERS'90	390	MR HELI	450
SPLATTERHOUSE	390	MOTO BIKE	490
STRANGE ZONE	390	MOTO ROADER	390
SUPER DARIUS	450	NAXAT OPEN	390
SUPER SPHINX CD	450	NECTARIS	390
SUPER VOLLEY BALL	390	NEUTOPIA	390
TALES OF MONSTERPATH	290		
TATSUKO FIGHTER	390	NEWS :	
TIGER HELI	390		
TIGER ROAD	390	NINJA SPIRIT	360
TRIPLE BATTLE FI	450	RASAN SAGA II (NASTAR)	360
USA PRO BASKET	390	OPERATION WOLF	349
VALIS II	450	SUPER STAR SOLDIER	370
VICTORY RUN	390	PUZNIC	299
VIGILANTE	290	XEVIOUS	299
WATARU	340	VEIGUES	299
WONDER BOY II	340	DOWN LOAD	349
WONDER BOY III CD	450	IMAGE FIGHT	349
WONDER MOMO	290	DEVIL CRUSH	349
WORLD COURT TENNIS	340	SUPER FOOLISH MN	349
WORLD STADIUM BASEBALL	390	WORLD BEACH VOLLEY	299
ATOMIC ROBO KID	450	LOAD RUNNER	299
YAKSA	390	GHOULS'N GHOSTS (SG)	499
ALIEN CRUSH	390	KLAX	349
ALTERED BEAST	390	DARIUS +	449
ALTERED BEAST CD	450	FINAL BLASTER	349
BARUMBA	390	F1 CIRCUS	349
BASEBALL'89	450	POWER LEAGUE III	349
BATTLE ACE (SG)	390	MOMO TARO SHOW	349
BE BALL	340	AERO BLASTER	399
BLODIA	340	DIE HARD	399
BLOODY WOLF	390	W RING	349
BLUE BLINK	340	AFTER BURNER II	349
BREAK IN	450	ETC ... TELEPHONER	
BULLFIGHT	399		

MEGADRIVE 16 BITS 1790 F

MEGADRIVE 60 HZ + 1 JEU AU CHOIX	1790	THUNDER FORCE II	375
		THUNDER FORCE III	375
		WORLD CUP SOCCER	375
JOYPAD AUTOFIRE	290	WIP RUSH	375
XE 1 SG	390	ZOOM	375
AFTER BURNER II	375	THE REAL GHOSTBUSTER	375
AIR DRIVER	375	TURRICAN	375
ALEX KIDD	290	COOLUMS	375
ALTERED BEAST	375	GHOSTBUSTER	375
ASSAULT SUIT LEYNOS	375	THE STRIDER	420
CURSE	375		
DARWIN 4081	375	NEWS	
DJ BOY	375		
FINAL BLOWN	375	PHELLIOS	380
FORGOTTEN WORLD	375	E-SWAT	380
GHOULS'N GHOST	375	PHANTAZY STAR II ANGLAIS	380
GOLDEN AXE	375	SUPER MONACO GP	380
HERZOG SWEI	375	BATMAN	380
MAJHONG COP	290	CYBER BALL	380
NEW ZELAND STORY	375	DEEMAJHAMAR	380
NORTH KEN	350	SHITEN MYOOH	380
OSMATUJIN	290	HELL FIRE	420
QUEEN OF THE PEACKO	375	ATOMIC ROBOT KID	390
"RAMBO III	375	FAT MAN	420
SOKOBAN	375	ALEXIS	390
SPACE HARRIER II	375	BURNING FORCE	390
SUPER HANG ON	375	MONSTER RAVE	390
SUPER MASTER GOLF	375	INSECTOR X	380
SUPER REAL BASKET	375	SAME SAME SAME	390
SUPER SHINOBI	375	POPULOUS	390
SUPER THUNDER BLADE	375	BUDOKAN	390
TASTUJIN	375	ARROW FLASH	380
TETRIS	375	MOONWALKER	380

CONSOLE LYNX : 1490 F

LYNX + CABLE + ALIMENTATION +		ELECTROCOP	290
		GATE OF ZONDOCON	290
		GAUNTLET	390
CALIFORNIA GAMES	1490	RAMPAGE	390
BLUE LIGHTING	290	KLAX	290
CALIFORNIA GAMES	290	3D BARRAGE	290
CHIP CHALLENGE	290	SLIME WORLD	290

POUR NINTENDO

NEWS IMPORT		SUPER NEWS VERSION FRANCAISE	
BOULDER DASH	395		
DEAD FOX	395	GALACTIC CRUSAD	270
DOUBLE DRAGON II	395	METAL FIGHTER	270
CONTRAT II	395	SILENT ASSAULT	270
GOAL	395	ROBO DEMONS	270
NINJA COP SAIZO	395	KRISTAL MINE	270
NINJA RUYKENDER II	395	MASTER SHU	270
THE LORD OF KING	395	CAPTAIN COMIC	270

2 JEUX POUR 490 F

ELLES ARRIVENT !
LA TURBO XPRESS
LA NINTENDO 16 BITS
ET LA GAMEGEAR

ATTENTION, LES CONSOLES SNK, NEC ET MEGADRIVE SONT DES VERSIONS 60 HZ COMPATIBLES SUR TOUS LES MONITEURS ET TOUTES LES TELES MUNIS D'UN CANAL AUXILIAIRE (AU., AV).

RENSEIGNEMENTS Tél : (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM.................................... MATERIEL : ....

PRENOM....................................

ADRESSE....................................

.... Montant....................................

.... Frais de port....................................

TELEPHONE.................................... Montant total....................................

Bon à retourner rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre 75 019 Paris

Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (pour les frais de port téléphoner) ☐

Réglement par contre remboursement (pour les frais de port téléphoner) ☐

LE PLUS MICRO DES SICOB

Très micro le SICOB cette année. D'abord parce que dédié à la micro-informatique. Ensuite, hélas, parce que vraiment petit, micro même...



Le stand Atari.



Nortexa.

Comme vous le savez certainement, le SICOB est le plus gros salon français d'équipement de bureau (pas que d'informatique, donc). Il regroupe maintenant plusieurs salons dédiés à tous ces aspects sous le nom de Grand SICOB. Seulement le Grand SICOB se tient en avril. Et la micro a besoin d'un salon tous les six mois, à cause de son évolution rapide. C'est ainsi qu'il y a quelques années le SICOB Micro a été crée, exclusivement consacré à la micro.

Cette année, déception: l'association du SICOB avec le COMDEX, le plus gros salon américain de micro a certes attiré les sociétés étrangères mais a fait fuir les européennes. Du coup, plus du quart des stands étaient occupés par des compagnies asiatiques cherchant des importateurs en France ou simplement à se faire connaître lorsqu'elles étaient déjà implantées. Beaucoup de boîtes américaines aussi, mais dans une moindre mesure. Les grands absents, Commodore et Amstrad, se sont bornés à une timide présentation de leurs compatibles PC portables.

Philips.



Seul Atari s'est offert un minuscule stand histoire de pouvoir dire qu'il était là. On y trouvait d'abord une charmante hôtesse, puis venaient en vrac une application sous Portfolio relié à un PC Atari (bien sûr) suivie d'une station PAO sous Calamus avec un Mega ST4, un moniteur 19 pouces et la Laser (d'Atari, précisons-le...). Bref un stand purement représentatif, qui s'offrait en plus le luxe d'être désert. La station TT, attendue depuis les calendes grecques, s'obstinait à ne pas être présentée. Elle se réserve pour le prochain Forum Atari.

Dans les noms qui vous sont connus, il y avait aussi un petit stand Guillemot un peu en bordel. On y voyait par exemple un PC de marque Cubique muni d'un clavier de Commodore et relié à un écran Amstrad. C'était sûrement le stand le plus fréquenté de tout le salon... Mais par des jeunes essentiellement. Ainsi on y présentaient la carte Sound Blaster pour PC, une carte sonore compatible AdLib équipée d'origine d'un port joystick qui peut aussi digitaliser voix et musique. Son prix, 1490 francs hors taxes avec quatre logiciels dédiés. On peut lui relier un boîtier Midi, ce qui lui permet d'utiliser séquenceurs, etc. On voyait aussi quelques applications sous Macintosh et quelques exemples de ce que distribue Guillemot.

Passons aux marques connues avec Philips qui présentait des applications sur CDI (Compact Disc Interactif) qui sont en développement. Sachez d'ailleurs que la plupart des graphismes sont développés sur Amiga, ou à défaut sur PC/AT. On avait par exemple le CDI «Cartoon Jukebox» qui, basé sur des dessins animés, mettait en image des chansons enfantines connues. On peut changer les couleurs, l'ordre d'animation, le temps et tout ce qui suit est modifié en conséquence. L'aspect interactif et la qualité de la réalisation rendent ce CDI très attractif pour les jeunes anglophiles. Dans le même style mais plus poussé il y avait «Musical Theater». Ou bien pour les adultes un CDI présentant une vraie encyclopédie où l'on pouvait voir chaque objet et cliquer sur une de ses parties pour voir ce qu'elle faisait (une vieille flûte Inca, par exemple, se mettait à produire des sons). Fantastique. Nous ferons bientôt un dossier sur le CDI. Philips présentait aussi une gamme de compatibles PC qui vont être lancés sur le marché. C'est le premier pas de la marque dans le secteur de la micro compatible.

Beaucoup d'applications CD-Rom étaient présentes sur d'autres stands,



L'entrée du Sicob.

dans des domaines beaucoup plus sérieux hélas. Et puis quelques Minitels 2 par-ci par-là, avec leur mode graphique amélioré en démonstration. Ailleurs, des écrans haute résolution allant de 14 à 21 pouces (55 cm de diagonale). Des disques durs et autres lecteurs 3 1/2 «made in Taiwan», des cartes graphiques, des compatibles en kit... De tout, quoi. Et des innovations: Nortexa proposait une petite boîte au look superbe qui permet la connection d'un micro possédant soit un un port Centronics, soit RS 232C (PC, Amiga et ST) à un périphérique quelconque (imprimante, modem) via la prise secteur. Ainsi vous vous servez du réseau électrique pour transmettre en FM des données numériques de toutes sortes et ce sur plus de 100 mètres de liaisons. Seule condition, que les appareils se trouvent dans le même bâtiment. On peut se servir de la même imprimante avec jusqu'à sept micros différents. Pas de problèmes de lenteur non plus puisque ces petites merveilles transmettent à une vitesse de 840 Cps. A titre de comparaison, la plus rapide des imprimantes en imprime quatre fois moins dans le même temps. Pas de risques de perturbations électriques.



Guillemot.

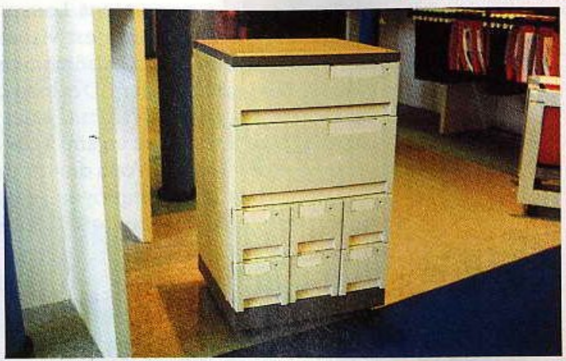
Le Verran AC Datalink coûte 2650 francs hors taxes et il en faut au moins deux pour faire fonctionner le système (un relié au micro, l'autre au périphérique) (NDLR: passionnant. Tu m'as réveillé en sursaut).

Pour finir, les gens d'Exponent proposaient des systèmes de rangement de disquettes 3"1/2 et 5"1/4 évolutifs. Vous pouvez partir de deux boîtes de 5"1/4 et empiler dessus trois boîtes de 3"1/2. Le tout peut s'étaler en hauteur ou largeur et même être équipé de roulettes. Il existe aussi des systèmes de rangements de CD, de cassettes audio ou de vidéocassettes. Tous ces systèmes sont compatibles entre eux et ont l'avantage d'être modifiables à volonté. Evidemment, le côté pratique vaut un certain prix: un tiroir de rangement pour 100 disquettes 5"1/4 coûte déjà plus de 300 francs hors taxes (NDLR: ça y est, je viens de comprendre ce qui me réveille à chaque coup. C'est "hors taxes". Parle en TTC, steplaît, qu'on puisse dormir tranquille).

Petit et banal, le SICOB Micro n'avait pas été assez popularisé par le passé. Et cette année le déclin est total. Le coup de grâce de ce salon est dû à une mauvaise communication en Europe qui a eu comme résultat de ne pas mettre assez en avant cette manifestation. Les organisateurs se sont trop fiés à son caractère international. Dommage.

YVAN ELBAZ

Exponent.



news previews

GUERRE NUCLEAIRE



Command HQ est la dernière livraison de Dan Bunten, créateur de M.U.L.E (qui a remporté de nombreuses récompenses) et de Seven Cities of Gold. C'est un jeu hyper-rapide de conquète planétaire. Les joueurs peuvent s'afrronter pendant la première, la seconde ou la troisième guerre mondiale, ou même d'autres guerres non encore répertoriées, en tant que Commandant Suprème de leurs forces armées. Après avoir déterminé une stratégie, il faut déplacer des armées, des navires et des flottes aériennes pour conquérir de nouveaux territoires et assimiler les ressources des autres nations. Lorsqu'une bataille commence, toute l'action est visualisée sous la forme d'une animation extrêmement détaillée à l'écran. Les graphismes en 3D et le son augmentent le plaisir de jouer. On peut jouer soit contre l'ordinateur, soit contre un ami à condition d'être équipé d'un modem. Vous devrez décider si oui ou non vous allez employer l'arme nucléaire (avec les conséquences que ça implique, du genre hiver nucléaire qui dure 50 ans, alliances brisées, etc). Command HQ détaille de façon réaliste les effets de la guerre nucléaire sur la politique internationale. Toute l'action se passe en temps réel: les forces en présence se déplacent en même temps et réagissent constamment aux événements que vous déclenchez.

A noter l'utilisation possible des cartes AdLib et Roland. Car, au fait, c'est prévu sur PC pour l'instant. Et chez Microprose. Rompez.

ALL TIME CLASSICS

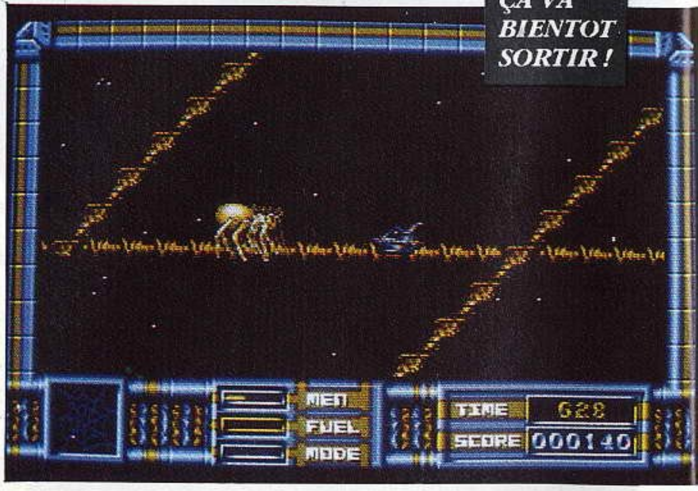
Une compilation pour C64 et PC, voilà qui ne court pas les écrans. Accolade nous offre quatre titres, à commencer par Rack'em, un billard austère, dépourvu de queue (oui, bon...), mais agréable à jouer. Comme son nom l'indique, phonétiquement du moins, TKO («t'es K.O.», jeu de mots british autant qu'involontaire) est un jeu de boxe: deux fenêtres montrent le portrait et les pectoraux de chacun des adversaires, un scanner les situe sur le ring. Il ne reste plus qu'à frapper. Action primaire et graphismes tristes, passons à un autre sport, Serve &Volley qui est un... tennis! Le concept du jeu est original, avec des fenêtres qui décomposent la manière de frapper la balle et un graphisme réussi. Le soft est malheureusement affligé d'une lenteur soporifique, pire qu'un ralenti à la télé. Pour de l'action, il vaut mieux s'installer dans Steel Thunder, un simulateur de char qui vous met à tous les postes: commandement, conduite, tir... Une réussite agrémentée d'une impressionnante sonorisation qui sauve la compilation. Laquelle semble vouloir prouver que, de tous les sports, c'est encore la guerre le plus excitant. Cette compil s'appelle All Time Classics et coûte 300 francs sur PC, et 199 francs en disquette sur C64.



WEB OF TERROR

Puisant au fin fond de vos terreurs les plus absolues, Impression vous envoie faire un tour au beau milieu d'une gigantesque toile d'araignée.

Au volant d'un petit vaisseau spatial, vous avez pour mission de récupérer les hommes perdus dans le monde des araignées géantes, en faisant gaffe à votre carburant et en dégommant les gros insectes velus à la moindre occasion. De quoi régler ses comptes avec les tarentules.



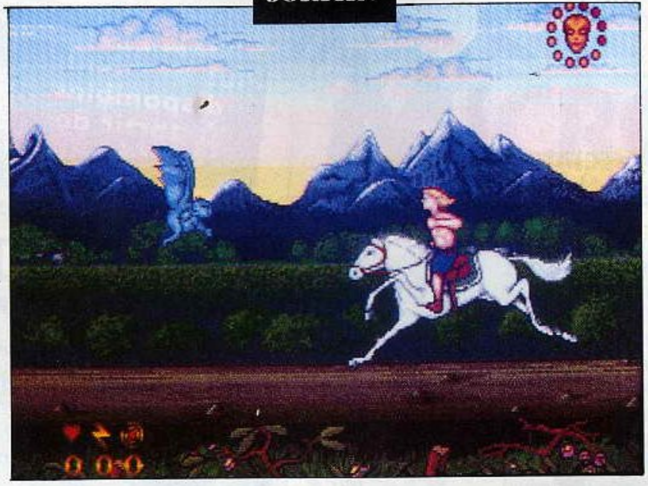
ÇA VA BIENTOT SORTIR !

WRATH OF THE DEMON

Dans Wrath Of The Demon, vous incarnez un jeune homme plein d'entrain et prêt à tout pour sauver une jolie princesse des griffes maléfiques qui fait rien qu'à régner sur votre royaume. Du même coup, vous rendez la paix à votre belle région. Réalisé dans des graphismes fabuleusement beaux, ce jeu de Readysoft est pourvu d'une animation extraordinaire, se rapprochant pas mal du principe de "Shadow Of The Beast", avec un personnage fluide et rapide qui court dans des décors animés avec une bonne dizaine de scrollings différentiels. C'est superbe, c'est rapide et c'est bourré de pièges, de créatures et de monstres déments.



ÇA VA BIENTOT SORTIR !

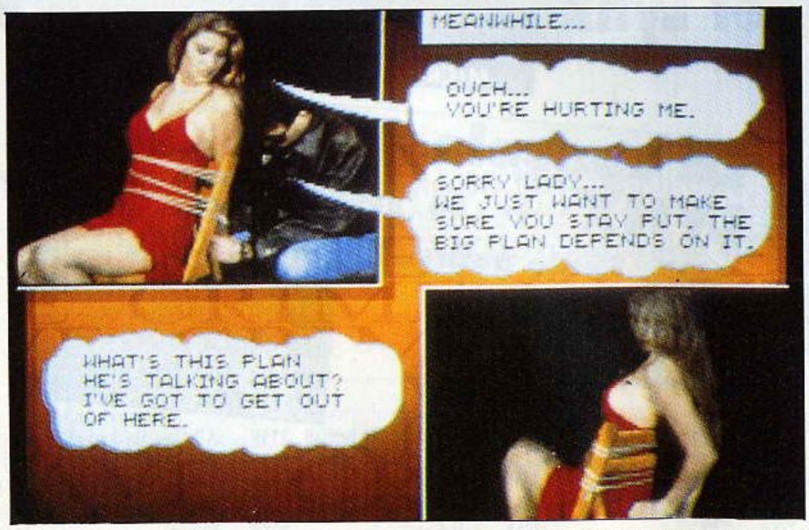




CRIMEWAVE

Crimewave, d'US Gold, comporte deux nouveautés originales: d'abord, une partie des graphismes a été réalisée en "Motion Graphics ™©®" et les sons ont été enregistrés en "Real Sound ®©™". Du coup, on ne pouvait pas faire moins que d'écrire cet article en "Direct Writing (marque déposée)". En fait, ça signifie tout bêtement que les images ont été digitalisées à partir d'un film, et que les sons ont été enregistrés avec un micro (et le Direct Writing, ça consiste à écrire sur un traitement de textes). Bon, c'est vrai que les termes chicos n'ajoutent rien à la qualité du soft et qu'on commence à en avoir assez des softs miteux qui dissimulent leur pauvreté par des termes ronflants, comme le "Timeshift animation" (qui veut dire que les sprites se traînent lamentablement), le "Fractal-generated 1.000.000.000 screens" (qui veut dire que les tableaux sont faits au hasard), etc.

Ceci dit, mis à part cette réserve de principe, le résultat, dans Crimewave, est vraiment super beau, et c'est un euphémisme. Les photos que vous voyez sont prises sur PC VGA avec 256 couleurs, certes, ça aide, mais c'est très joli aussi sur ST et Amiga. Le jeu en lui-même consiste à retrouver la fille du président qui a été enlevée par un gang organisé tentant de s'emparer de La Ville (c'est le nom de la ville). C'est un Beat'em Up relativement classique dans sa conception, avec des tas d'armes hyper-puissantes et tout le tremblement. Vous aurez le test dans un "Lunar Cycle™" (un mois).



LA GAMEBOY, UNE QUALITE DE JEU INCOMPARABLE

NOUVEAUTES	
Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	195F
Dead Heat Scrambble (Course Auto)	195F
Dextérity (Réflexion)	195F
Duck Tale (Plateforme)	245F
F1 Boy (Course Auto)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcade)	245F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Monter Track (Tout Terrain 4X4)	245F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Zoids (Arcade)	245F



SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

HIT PARADE	
Double Dragon (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja (Arcade)	245F
Batman (Plateforme)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Fortress of Fear (Plateforme 3D)	245F

Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Sim. Baseball)	175F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Master Karateka (Action/Combat)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus (Puzzle)	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Sokoban/Boxxle (Réflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

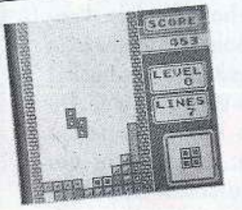
OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 jeux 990 F (Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)

+ Les écouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux



Double Dragon



Tetris



Super Marioland

Plus de 60 titres disponibles à partir de 175 F

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ Les écouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

LA BOUTIQUE DU GAMEBOY

LIGHT BOY 275 F

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



SACOCHE GAMEBOY 199 F

En tissus plastifié, pour porter à la ceinture votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le cable de liaison.



BOITIER GAMEBOY NEXSOFT 199 F

En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre gameboy, 4 jeux, le casque vidéo et le cable de liaison.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï-Nintendo

MICROMANIA publie le 1er catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA



La console ATARI LYNX + 4 jeux (Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490F

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

Hit Parade

Klax	275F
Slime World	275F
Blue Lightening	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F

Autres Titres à venir:

Shangai	275F
Rampage (Larry the lab..)	275F
Xenophobe	275F
Zarlord Mercenary	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Road Blasters	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
Chekered Flag	275F
APB	275F
Scrapyard Dog	275F
Paperboy	275F
Rygar	275F
720°	275F
NFL Superbowl foot	275F
3D Barrage,	275F
Tournament Cyberball	275F
Turbo Sub	275F
War Birds	275F
Miss Pac Man	275F
UP Shot	275F
World Cup Soccer	275F
Grid Runner	275F
All Star Basketball	275F
Pacland	275F
Pinball Shuffle	275F
STUN Runner	275F
Xybots	275F
Rolling Thunder	275F
Viking Child	275F

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F — NOUVEAU
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

EPYX SPORTING GOLD 299F — NOUVEAU
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

PC GOLD HIT 2 299F — NOUVEAU
+ E Motion
+Indiana Jones Action
+Moonwalker
+Heavy Metal

ACTION D'ENFER 249F
+Double Dragon
+Platoon
+ Crazy Cars
+ Daley Thompson Olympic Challenge

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN
299 F
Texte à l'écran et manuel en francais

HIT PARADE

INFESTATION	299F
ITALY 90	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
MIDWINTER	349F
SILENT SERVICE 2	349F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL	349F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
CRIME WAVE	299F
EPIC	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
INT. SOCCER CHALL.	299F
LEGEND OF BILLY BOULD	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MEAN STREETS	299F
MONTY PYTHON	249F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent.)	N.C.
OPERATION HARRIER	249F
OPERATION STEALTH	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SIMEARTH	249F
STUN RUNNER	299F
UMS 2	349F
VAXINE	249F
WONDERLAND	349F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

** à paraître*

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BADLANDS	**249F**
BARD'S TALE 3	**299F**
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE CHESS 2	299F
BATTLE MASTER	299F
BLOODWYCH	**249F**
BUCK ROGERS	**299F**
CHAMPION OF THE RAJ	**249F**
CRASH COURSE	**299F**
DUNGEON MASTER	**399F**
DYNASTY WARS	249F
FALCON V 3.0	349F
IMPERIUM	249F
INTERCEPTOR (SSI)	**299F**
INT. SOCCER CHALL.	249F
IT CAME FROM DESERT	**299F**
KICK OFF 2	299F
LORDS OF THE RINGS	299F
LORDS OF RISING SUN	249F
MASTERBLAZER	**249F**
MONKEY ISLAND	**299F**
MUDS	249F
NIGHT SHIT	**299F**
OPERATION HARRIER	**249F**
REACH FOR SKIES	**349F**
RIDERS OF ROHAN	**249F**
SECRET WEAPONS	**349F**
SNOWSTRIKE	249F
STORMOVIK	**299F**
SUPER OFF ROAD RACER	**249F**
SUPREMACY	**299F**
TEEN AGE MUTANT TURT	249F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
TV SPORT BASKETBALL	**299F**
WELLTRIS	259F

BUDOKAN	249F
CENTURION	249F
CODENAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS	985F
DOUBLE DRAGON 2	249F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
FOUNTAIN OF DREAMS	249F
INDY 500	249F
LAST NINJA 2	249F
M1 TANK PLATOON	399F
MIGHT AND MAGIC2	299F
PGA GOLF	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F
ULTIMA VI	299F
WOLF PACK	349F



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

1 an de garantie sur tous les logiciels

AMIGA

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F — NOUVEAU
+Shinobi
+Double Dragon 2
+ Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F — NOUVEAU
+Batman The Movie
+Indiana Jones Action
+Robocop
+Ghostbusters 2

LES CHEVALIERS 249F — NOUVEAU
+ Black Tiger
+ Dynasty Wars
+ Strider
+Ghouls'n Ghosts

SEGA ARCADE TURBO 199F — NOUVEAU
+ Turbo Out Run
+ Crackdown
+ Super Wonderboy
+ Thunderblade

EPYX SPORTING GOLD 299F — NOUVEAU
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX.
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+New Zealand Story +Rainbow Island
+SuperWonderboy + Bubble Bobble

WHEELS OF FIRE 299F
+Chase HQ +Turbo Out Run
+Hard Drivin' +Powerdrift

EDITION N°1 249F
+ Silkworm + Double Dragon
+ Xenon + Gemini Wing

LES JUSTICIERS N°2 249F
+Ghostbusters 2 +Cabal
+Opération Thunderbolt

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action +The Strider
+Forgotten Worlds +Vigilante

HIT PARADE

APPRENTICE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
GOLD OF THE AZTECS	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF FAERG.	299F
LOST PATROL	249F
NIGHT BREED (ACTION)	249F
SHADOW WARRIORS	249F
OPERATION STEALTH + COMPACT DISC	299F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
THE IMMORTAL	249F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CRIME WAVE	249F
EPIC	249F
LEGEND OF BILLY BO...	249F
LOTUS TURBO ESPRIT	249F
M 1 TANK PLATOON	299F
MEAN STREETS	249F
MONTY PYTHON	199F
MURDER	249F
NIGHT BREED(AVENT.)	249F
PLOTTING	249F
POWERMONGER	249F
PUZZNIK	249F
ROBOCOP 2	249F
SECRET AGENT	249F
STRIDER 2	249F
STUN RUNNER	249F
SUPREMACY	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER* (suite)

TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
UN SQUADRON	249F
VAXINE	249F
E-SWAT	249F
LINE OF FIRE	249F
NARC	249F
S.C.I.	249F

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
AWESOME	**349F**
BETRAYAL	**299F**
BAD LANDS	**249F**
CADAVER	**249F**
CAPTIVE	**249F**
CARTHAGE	**249F**
CELICA GT4 RALLY	**249F**
CHAMPION OF THE RAJ	**249F**
CHAOS STRIKES BACK	**249F**
CENTURION	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
FINAL BATTLE	**249F**
GOLDEN AXE	**249F**
INDY 500	**249F**
INT.SOCCER CHALL.	**249F**
JUDGE DREDD	**199F**
LOTUS TURBO ESPRIT..	249F
MAGIC FLY	249F
MASTER BLAZER	**249F**
MURDERS IN SPACE	**249F**
MUDS	**249F**
MYSTICAL	**249F**
NIGHT SHIFT	**249F**
NITRO	**249F**
OPERATION HARRIER	**249F**
PANG	**249F**
RA	**249F**

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

RICK DANGEROUS 2	249F
SPEEDBALL 2	**249F**
SPELLBOUND	**199F**
SPINDIZZY 2	**249F**
SUPER OFF ROAD RACER	**249F**
TEENAGE MUT.TURTLES	**249F**
ULTIMA V	299F
UMS 2	299F
WOLF PACK	**299F**
WAR JEEP	**249F**

688 ATTACK SUB	249F
BATTLE MASTER	299F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BUDOKAN	249F
DE LUXE PAINT 3(FRANCAIS)	749F
FIRE AND FORGET 2	269F
IMPERIUM	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	249F
KICK OFF 2	249F
KING QUEST 4	349F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	289F
NEW YORK WARRIORS	199F
PIRATES	249F
SNOWSTRIKE	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F
WINGS	299F

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN
299 F
Texte à l'écran et manuel en français

ATARI ST/STE SEGA

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER

NOUVEAU

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

NOUVEAU

LES GUERRIERS NINJA 275F
SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

SEGA ARCADE TURBO 249F
TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ DYNAMITE DUX
+ THUNDERBLADE

WHEELS OF FIRE 299F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin
+ Powerdrift

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

NOUVEAU

LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

LES JUSTICIERS 249F
+ Dragon Ninja
+ Robocop
+ Rambo 3

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 m haie, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

EDITION N° 1 249F
+ Silkworm
+ Double Dragon
+ Xénon
+ Gemini Wing

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

APPRENTICE	249F
BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CRIME WAVE	249F
EPIC	249F
GOLDEN AXE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
LOTUS TURBO ESPRIT	249F
M 1 TANK PLATOON	349F
MASTER BLAZER	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
PANG	249F
PLOTTING	249F
POWERMONGER	249F
PUZZNIC	249F
RA	249F
ROBOCOP 2	249F
STRIDER 2	249F
STUNRUNNER	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F
E-SWAT	249F
LINE OF FIRE	249F
NARC	249F
S.C.I.	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

ADIDAS CHAMPION CHIP	249F
ALCATRAZ	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD LANDS	249F
BLADE WARRIOR	249F
CAPTIVE	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CENTURION	249F
CHAMPION OF RAJ	249F
CHESS SIMUL.	259F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
COUGAR FORCE	269F
DRAGON FLIGHT	249F
FINAL BATTLE	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F
FOOTBALL SIM.	209F
GREMLIN 2	199F
HEROES QUEST	349F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
INT. SOCCER CHALL.	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	249F
LOTUS TURBO ESPRIT ..	249F
MAGIC FLY	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
METAL MASTERS	249F
MONTY PYTHON	199F
MUDS	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTSHIFT	249F
NITRO	249F
OMNICRON CONSPIRACY	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

OPERATION HARRIER	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SNOWSTRIKE	199F
SPEEBALL 2	249F
SPINDIZZY 2	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	299F
TEEN AGE MUT. TURTLES	249F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
UMS 2	299F
UN SQUADRON	249F
WAR JEEP	249F

HIT PARADE

BATTLE MASTER	249F
CADAVER	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
NIGHT BREED ACTION	249F
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC	299F
SHADOW WARRIORS	199F
SECRET AGENT	199F
TURRICAN	249F
SHADOW OF THE BEAST	249F
DE LUXE PAINT	499F
NIGHT BREED (AVENT.)	249F
SPELLBOUND	199F



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

EDITION SPECIALE
INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN 299 F
Texte à l'écran et manuel en français

ANARCHY	199F
BACK TO THE FUTURE 2	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BSS JANE SEYMOUR	249F
DRAGON'S BREATH	249F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299F
FALCON MISS. DISK 2	199F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FLOOD	249F
IMPERIUM	249F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	199F
KICK OFF 2	249F
LAST NINJA 2	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
LOOM	299F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	279F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
ORIENTAL GAMES	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
PROJECTYLE	249F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F
THE IMMORTAL	249F
TIE BREAK	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VENUS	199F

CONSOLE SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749F	MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	1049F	LUNETTES 3D	309F
PISTOLET SEGA	269F	MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL STICK SEGA	139F		
RAPID FIRE SEGA	109F		

PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

NOUVEAUTES

Aérial Assault	325F
Alex Kidd in Shinobi World	329F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Fire and Forget 2	295F
Golfa Mania	295F
Golden Axe	325F
RC Grand Prix	325F
Spell Caster	325F
Ultima IV	325F
World Games	285F

HIT PARADE

Altered Beast	325F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	325F
Chase HQ	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F
Y'S	395F

After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Double Dragon	325F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
Scrambble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Wonderboy	285F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	285F

Les nouveautés sont d'abord dans les magasins MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13
Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h*

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann - Espace Loisirs sous-so
75008 Paris — Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS — Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

* Sauf le Dimanche : ouvert jusqu'à 20 h

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

LES GUERRIERS NINJA — NOUVEAU
149/199 F
+ SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD — NOUVEAU
149/229 F
+ BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS
149/199 F
+ STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER
+ LED STORM (GRATUIT)

Des compilations GEANTES



10 JEUX SPECTACULAIRES — NOUVEAU
149/199 F
+ IMPOSSAMOLE
+ E MOTION
+ HOT SHOT
+ SKATE CRAZY
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2
+ STREET FIGHTER
+ SIDE ARMS
+ ROAD RUNNER
+ BUTCHER HILL
+ NIGHT RAIDER

LA COLLECTION N° 2 — NOUVEAU
175/249 F — NOUVEAU
+ DRAGON NINJA
+ OCEAN BEACH VOLLEY
+ WEC LE MANS
+ WONDERBOY
+ TIME SCANNER
+ ARKANOID 2
+ BUBBLE BOBBLE
+ MATCH DAY 2
+ BASKET MASTER
+ SUPERSPRINT

SEGA ARCADE TURBO — NOUVEAU
149/199 F
+ TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ ENDURO RACER

WHEELS OF FIRE
149/249 F
+ CHASE HQ
+ TURBO OUT RUN
+ HARD DRIVIN'
+ POWERDRIFT

LES JUSTICIERS N°2
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

EDITION N° 1
129/249 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F
+ NEW ZEALAND STORY
+ RAINBOW ISLAND
+ SUPER WONDERBOY
+ BUBBLE BOBBLE

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199 F
+ STORMLORD
+ SUPER SCRAMBBLE
+ SKATE CRAZY
+ NIGHT RAIDER
+ ARTURA
+ DARK FUSION
+ GARY LINEKER HOT SHOT
+ ARCADE FOOTBALL
+ TECHNOCOP
+ MOTOR MASSACRE
+ MARAUDER
+ H.A.T.E.

DOUBLE ACTION
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

LES JUSTICIERS
145/195 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LA COLLECTION
175/245 F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad! Arkanoïd, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

LES MAITRES NINJA
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2

TNT
149/249 F
+ HARD DRIVIN'
+ XYBOTS
+ DRAGON SPIRIT
+ TOOBINPOWERDRIFT
+ APB

LES BARBARES
149/199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

Cabal	59/99F	Les Incorruptibles	59/99F
Chase HQ	59/99F	Moonwalker	ND/99F
Crackdown	59/99F	Op. Thunderbolt	59/99F
Ghouls'n Ghosts	59/99F	Strider	ND/99F

LES COMPILATIONS

Dix sur Dix	ND/99F	Ocean Dynamite	149/199F
Epyx Action	ND/99F	Epyx 21	
Les Best de US Gold	59/99F	Challenge Olympique	149/199F
Le Monde de l'Arcade	149/199F	12 Jeux Exceptionnels	129/149F

LES 100% A D'OR
149/199F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type + Titan + 1 autocollant inédit + 1 super poster de Miss X

LES VAINQUEURS
149/199F
+ Forgotten World + Thunderblade + Tiger Road + Last Duem + Blasteroids

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13
Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h*

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann - Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris — Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS — Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

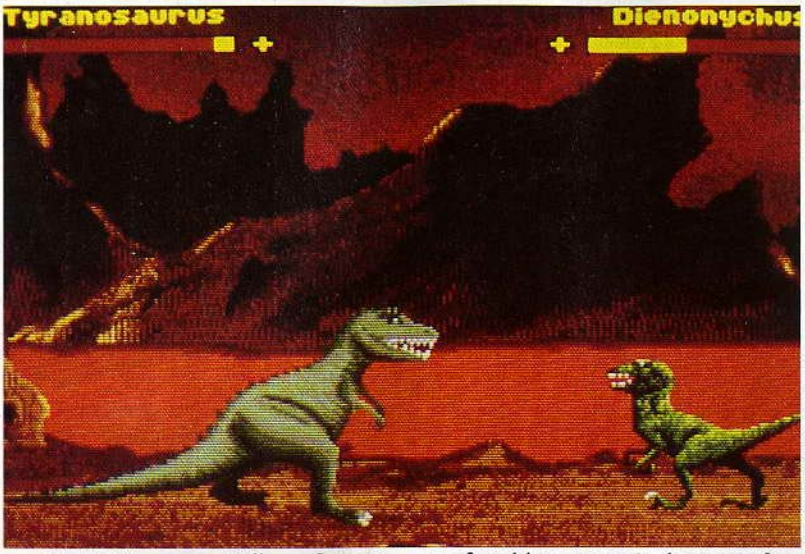
* Sauf le Dimanche ouvert jusqu'à 20 h







DINO WARS & SECOND WORLD



Dino Wars.

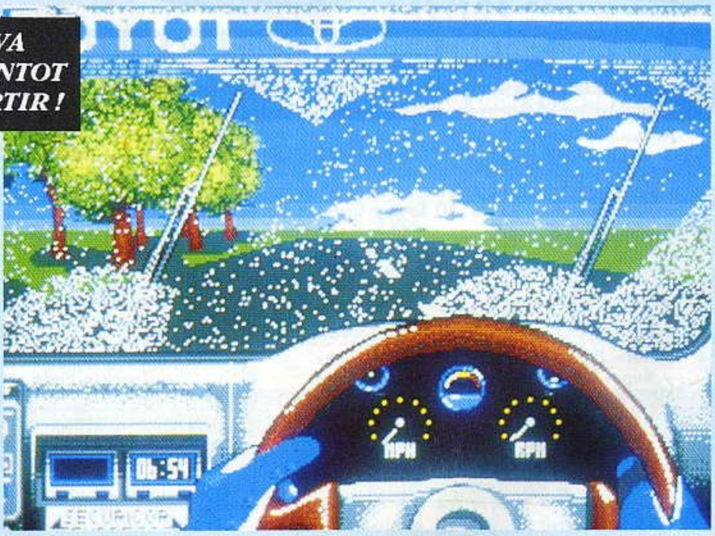


Second World.

Magic Bytes nous titille en faisant durer le suspense. En effet, de Second World et de Dino Wars, des créations Digitek, nous n'avons reçu que des slide show sonorisés. En bon français, des démos que l'on regarde, confortablement assis dans son fauteuil sans se fatiguer le poignet. Les graphismes des deux softs se révèlent fabuleux, ce qui n'étonnera pas ceux qui ont regardé de près les photos publiées dans Joystick numéro 8. La démo permet tout de même de se faire une idée plus précise de Dino Wars qui propose des combats entre sauriens assez impressionnants, et que je te balance un retentissant coup de queue de tyrannosaure, et que je te l'embroche sur les cornes du tricératops. Comme dans The Archon Collection, d'Electronic Arts, c'est une sorte de partie d'échecs qui débouche sur la partie d'arcade. Le point commun de Second World et de Dino Wars est la bande sonore, celle de Dino Wars surtout, aussi dramatique que la musique de It Came from the Desert. Tout ça, c'est bien beau, mais il faudra néanmoins juger joystick en main pour savoir ce que valent ces jeux. En tous cas, ça promet! A noter que Dino Wars sera disponible sur PC, AMIGA, ST, C64, Second World sur ST, PC, AMIGA et C64.

TOYOTA CELICA GTA RALLYE

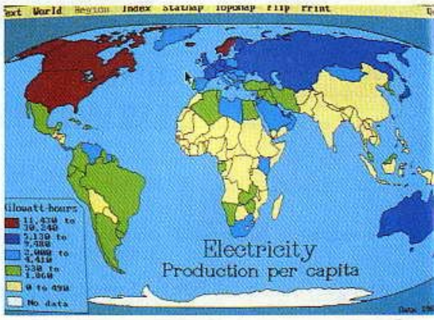
ÇA VA BIENTOT SORTIR !



Le rallye que propose Gremlin se passe à l'intérieur de votre voiture. Ça vaut mieux, car il fait plus chaud, et qu'en plus la pluie peut vous tomber dessus à n'importe quel moment. Les décors de cette course sont en 3D, vous voyez votre tableau de bord et votre pare-brise, que vous pourrez essuyer à l'aide des essuie-glaces (c'est bête mais on n'y pense jamais) et qui pourra voler en éclat quand vous rencontrerez un arbre. Cette simulation sportive ne semble pas des mieux réalisées, mais attendons de voir la version finale pour savoir si l'effet 3D, cette fois-ci, nous donnera des frissons. Ne soyez pas trop impatient, il semble que ce ne soit pas pour tout de suite.

WORLD ATLAS

World Atlas est le nom d'un nouveau soft éducatif sur PC, édité par Lucasfilm. Cet atlas mondial est le type même du logiciel qu'un éditeur avisé doit s'abstenir de développer. En effet, bien que joliment dessiné, il ne remplacera jamais un bon vieil atlas bien cartonné. Les accès aux différentes «pages» sont d'une lenteur exaspérante et les détails topographiques réduits à l'essentiel. De plus, excepté les noms de pays, il est impossible d'explorer une carte en cliquant ou croiser et comparer des statistiques. Ajoutons que World Atlas est en anglais et l'orthographe indécise (Guyana voisine avec Guiana). Vivement le CD-Rom, avec des cartes nombreuses et détaillées, des photos, des liaisons hypertexte expliquant longuement tous les lieux cités et pourquoi pas, des morceaux de musique en prime. Dépêchons-nous de rêver car des éditeurs peaufinent déjà ces softs. En attendant, il est urgent de patienter.



LE TEMPLE DES COMPILS



CPC
GHOSTBUSTER
BACK TO THE FUTURE
ALIEN
WONDERBOY
QUARTET
EIDOLON
CHARLIE CHAPLIN
TUER N'EST PAS JOUER
PERMIS DE TUER
VIVRE ET LAISSER MOURIR



ST/AMIGA
RICK DANGEROUS
SAVAGE
NAVY MOVES
IKARI WARRIORS
COMMANDO



CPC
KICK OFF
GREAT COURTS
FOOTBALL MANAGER 2
EMELYN HUGUES
BOBSLEIGH
TT RACER
3D GRAND PRIX



ST/AMIGA
KICK OFF
FIGHTING SOCCER
FOOTBALL MANAGER 2



ST/AMIGA/CPC
DYNAMIC DUX
SUPER WONDERBOY
TOOBIN
TOM ET JERRY 2
BUGGY BOY



ST/AMIGA/IBM PC
MANOIR DE MORTEVILLE
TRIVIAL PURSUIT
WALLSTREET
CHESSMASTER 2000
TETRIS



CPC
VIVRE ET LAISSER MOURIR
STAR WARS
SCHOCKWAY RIDER
TETRIS
LIGHT FORCE
MANGE CAILLOUX



CPC
CHUCK YEAGER
STRICKE FORCE HARRIER
ACE
ACE 2
ATF
TOMAHAWK

ET PLUS DE
20 AUTRES
COMPILS
EN VENTE
PRES DE
CHEZ VOUS

06 NICE : AUCHAN LA TRINITE Route de Laghet
08 CHARLEVILLE : INFORMATHEQUE 8 rue du petit bois
12 ONET LE CHATEAU : CONFORAMA RODEZ RN 88
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
13 MARSEILLE : CARREFOUR Avenue P. Mérimée
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Férréol
16 ANGOULEME : L'HOMME 05 Rue Franfrelin
18 ST DOULCHARD : HYPER RECORD SELEX Route de Vierzon
20 AJACCIO : BLANC MUSIQUE 6 rue Stephanopoli
20 BASTIA : TOP GAMES 5 Bld Giraud
26 VALENCE : RALLYE Route de Romans
27 EVREUX : PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Caer Normanville
28 CHARTRES : LEGUE 10 Rue Noël Ballay
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du lac
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
33 BORDEAUX LE LAC : BOULANGER Quartier du lac
33 MERIGNAC : BOULANGER Route de l'aéroport
39 CHOISEY : CORA DOLE RN 73
42 ST ETIENNE : AUCHAN Centre II
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Viarme
44 REZE : BOULANGER C.C. Grand Sud Rue Ordonneau
45 SARAN : HYPERMEDIA Zone Franck Lieu Dit les 100 Arpents
51 REIMS : LA CLE DE SOL rue de l'Etape
54 ESSEY LES NANCY : CORA avenue de Saulxure
54 NANCY : CORA HOUDEMONT RN 57
56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 17 rue du Port
57 MONDELANGE : CORA Rue de Bousse
57 MOULIN LES METZ : CORA RN 57 Route de Pont a Mousson
57 SARREGUEMINES : CORA Route de Bitche
59 HAUBOURDIN : BOULANGER ENGLOS C.C. Englos les Géants
59 VILLENEUVE D'ASCQ : AUCHAN Centre Commercial V2
60 CREIL : QUENEUTTE Majuscule 22 rue de la république
62 BETHUNE : BOULANGER ZAC de la Rotonde rue docteur Dhenin
62 ST OMER : MAMMOUTH C.C. Maillebois route d'Arques Longuenesse
62 VENDIN LE VIEIL : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassee
65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Leclerc route de Pau
67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
67 VENDENHEIM : HYPERMEDIA Route de Strasbourg
69 LIMONEST : BOULANGER RN 6 Le Puy d'Or
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
69 ST PRIEST : BOULANGER C.C. Auchan Porte des Alpes
73 CHAMBERY : BOULANGER C.C. Chaumond 1097 av des Landiers
74 ANNECY : AUCHAN La Balme de Sallingy Z.I. de Mandalla 3
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany
76 LE HAVRE : MAMMOUTH MONTIVILLIERS C.C. La Lezarde
77 TORCY : CONTINENT Route de Croissy
77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C.Villiers en Bière RN 7
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
78 PLAISIR : BOULANGER C.C. Plaisir chemin départemental 161
78 VELIZY : AUCHAN av. de l'Europe C.C. Vélizy 2
81 ALBI : CONFORAMA Puy Gauzon
83 LA GARDE : LA BOUTIQUE S.I.A C.C. Grand Var Est
83 TOULON LA VALETTE : PHONOLA C.C. du Grand Var
91 ATHIS MONS : EUROMARCHE RN 7 rue camille Flamarion
91 BRETIGNY : AUCHAN C.C. Maison Neuve
92 PUTEAUX : AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps
93 BONDY : CONFORAMA RN3 53 AV Galliéni
93 ST OUEN : CONFORAMA 52 Bld Victor Hugo
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Avenue Charles Garcia
94 ORMESSON SUR MARNE : CONTINENT Carrefour de Pince Vent
94 RUNGIS : B.H.V. Belle Epine C.C. Régional Thiais Belle Epine
95 GARGES LES GONESSES : HYPER MEDIA C.C. Garges Bld de la Muette
95 ST BRICE SOUS FORET : CONTINENT Avenue Robert Schumann


QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU ...
BATTLESTORM
TM
Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'aliens. Vous jurez alors de venger les votres. Après une longue traque vous les avez enfin retrouvés: l'heure de la vengance a sonné.
Votre objectif: les BATTLESTORM, véritables Léviatans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!
AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC CPC+
GX 4000
SPECTRUM
C 64 C 64 GS
L'ULTIME SHOOT'EM UP
GARANTIE A VIE EDITEUR
LOGICIELS TITUS
• Jouabilité d'Arcade
• Rapidité Exeptionnelle
• Scroling Multi-Directionnel
• 50 images / seconde
• 8 Mondes différents
• Armes et Bonus
36 15
TITUS
TM
TITUS
SOFTWARE
28 Ter avenue de versailles 93220 GAGNY- Tel.: (1) 43 32 10 92
Version AMIGA

HARD DRIVIN' A ENFIN UN SUCCESSEUR!







Puisque Hard Drivin' avait si bien marché dans le monde entier, Atari Games se devait d'en faire une suite en Arcades. Avec Race Drivin' c'est fait, et quelle suite! J'imagine déjà les futures sorties de route des passionnés du premier. D'autant plus qu'elles sont d'un réalisme... C'est vrai que c'est plus soigné au niveau de l'animation et du graphisme, mais les changements sont mineurs. Les routines n'ont pas fondamentalement évolué. Par contre de nouveaux parcours ont fait leur apparition, comme le looping en tire-bouchon, le huit et une piste d'autocross. Quant au cockpit, c'est le même qu'avant mais en jaune avec des flammes. Ce qui lui permet plus d'attirer les regards. Nous en reparlerons plus en détails dès que possible dans la rubrique Arcades. Sachez tout de même qu'en attendant, Domark a d'ores et déjà acheté les droits pour la conversion sur micro, conversion qui devrait être finalisée avant la fin de l'année. Elle serait, d'après les bruits de couloirs, aussi rapide et belle que l'original grâce à des techniques d'animation vectorielles récemment développées. Patience!

TEAM SUZUKI

ÇA VA BIENTOT SORTIR !



Alors que Grand Prix 500 II va sortir bientôt, Gremlin nous offre leur course de moto en 3D également. Ça se passe sur circuit également, avec une animation visiblement excellente. La moto entièrement calculée va courir sur des circuit fermés, avec tous les décors, gradins compris, coloriés simplement pour que nous puissions avoir le plaisir de voir des blocs verts et parfaitement proportionnés nous défiler sous les yeux. Ce nouveau jeu réalisé dans un style qui est de plus en plus exploité, semble être tout de même dans la course.





SCI



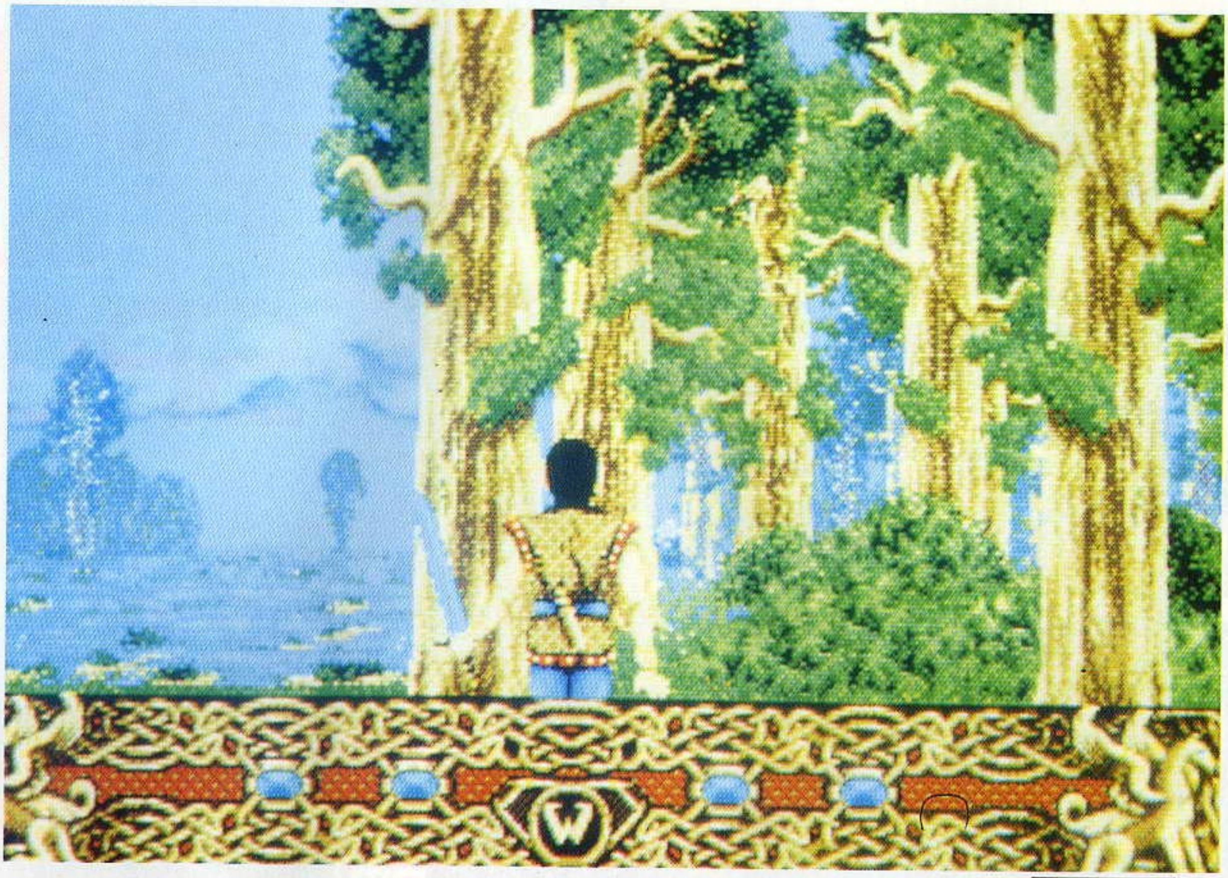
SCI, ça veut dire Special Criminal Investigation, et malgré que le titre ne vous dise rien, ce n'est autre que Chase HQ numéro deux. Le principe reste exactement le même, avec quelques changements toutefois au niveau de l'animation un poil meilleure, et plus d'armes et plus d'ennemis pour vous foutre des bâtons dans les roues. C'est Océan qui nous offre cette nouvelle version, ou cette suite, bien que le principe de la bagnole pourchassant les criminels reste le même. Et ce sont les Amagaïstes qui en profiteront les premiers.




ATARI ST
AMIGA
• GREAT COURTS
• KICK OFF
• Football Manager 2
IBM PC
et compatibles
• GREAT COURTS
• FOOTBALL MANAGER 2
• TV SPORT Football
AMSTRAD
D + K7
• GREAT COURTS
• KICK OFF
• Football Manager 2
• TT Racer
• 3D Grand Prix
• Bobsleigh
• Emlyn Hughes International Soccer
UBI SOFT
présente :
LES GÉANTS DU SPORT
... LA COMPILATION LA + SPORTIVE DE L'ANNÉE !!!
CONTIENT :
GREAT COURTS : primé 89, catégorie simulation sportive ; élu
KICK OFF 89, catégorie Simulation Sport
UBI SOFT
Entertainment Software

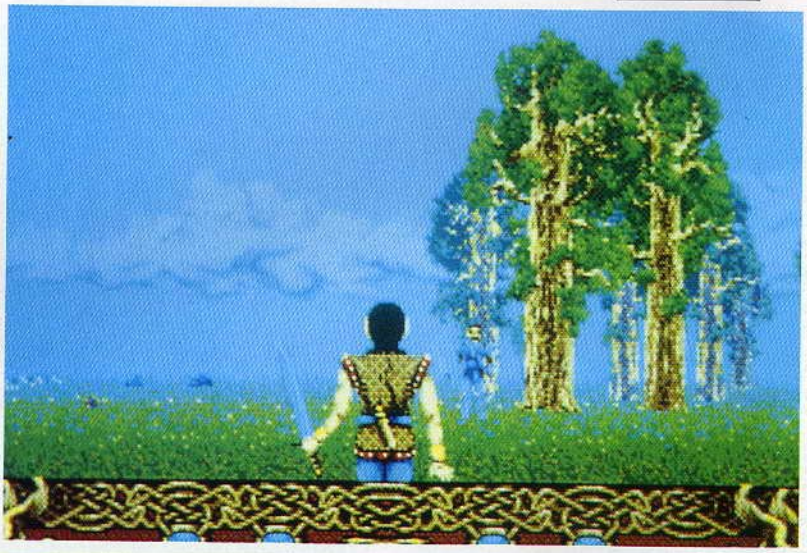

PC
Rick Dangerous
Savage
Ikari Warriors
Franck Bruno's
Boxing
ST/AG
Rick Dangerous
Savage
Navy Moves
Commando
Ikari Warriors
CPCP/K7
Rick Dangerous
Savage
Navy Moves
Commando
Ikari Warriors
COMMANDO
IKARI WARRIORS
LES BATTANTS
RICK DANGEROUS
UN JEU QUI A DU PUNCH
Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.
SAVAGE
NAVY MOVES
BOXING
Rick Dangerous © 1989 Core design Ltd. Ikari Warriors © SNK Corporation Commando © 1989 Capcom USA Franck Bruno's Boxing © 1988, 1989 Elite System Ltd. Savage © Probe Software Ltd. © Microprose Firebird. Navy Moves © 1989 Dinamic.
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE
UBI SOFT
Entertainment Software
8-10, rue de Valmy - 93100
MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE
Tél. : (16.1) 48.57.65.52

news previews



CRYSTAL OF ARBOREA

ÇA VA BIENTOT SORTIR !



Voici un jeu alliant la stratégie complexe et le jeu de rôle réaliste. Vous incarnez Jarel, un aventurier sans peur ni reproche qui a pour mission de récupérer quatre cristaux dispersés sur une île. Il pourra se faire aider par une équipe composée d'un mage et de trois guerriers. Crystal Of Arborea est programmé en 3D et en temps réel, vous aurez donc la joie de voir des décors dessinés (et non calculés) dans le pur style Héroïc-Fantasy, de jour comme de nuit. Plusieurs scénarios vous sont proposés, différents par leur difficulté et par l'emplacement plus ou moins évident des objets à trouver et des énigmes à résoudre. C'est Silmarils qui sort cette aventure sur ST.

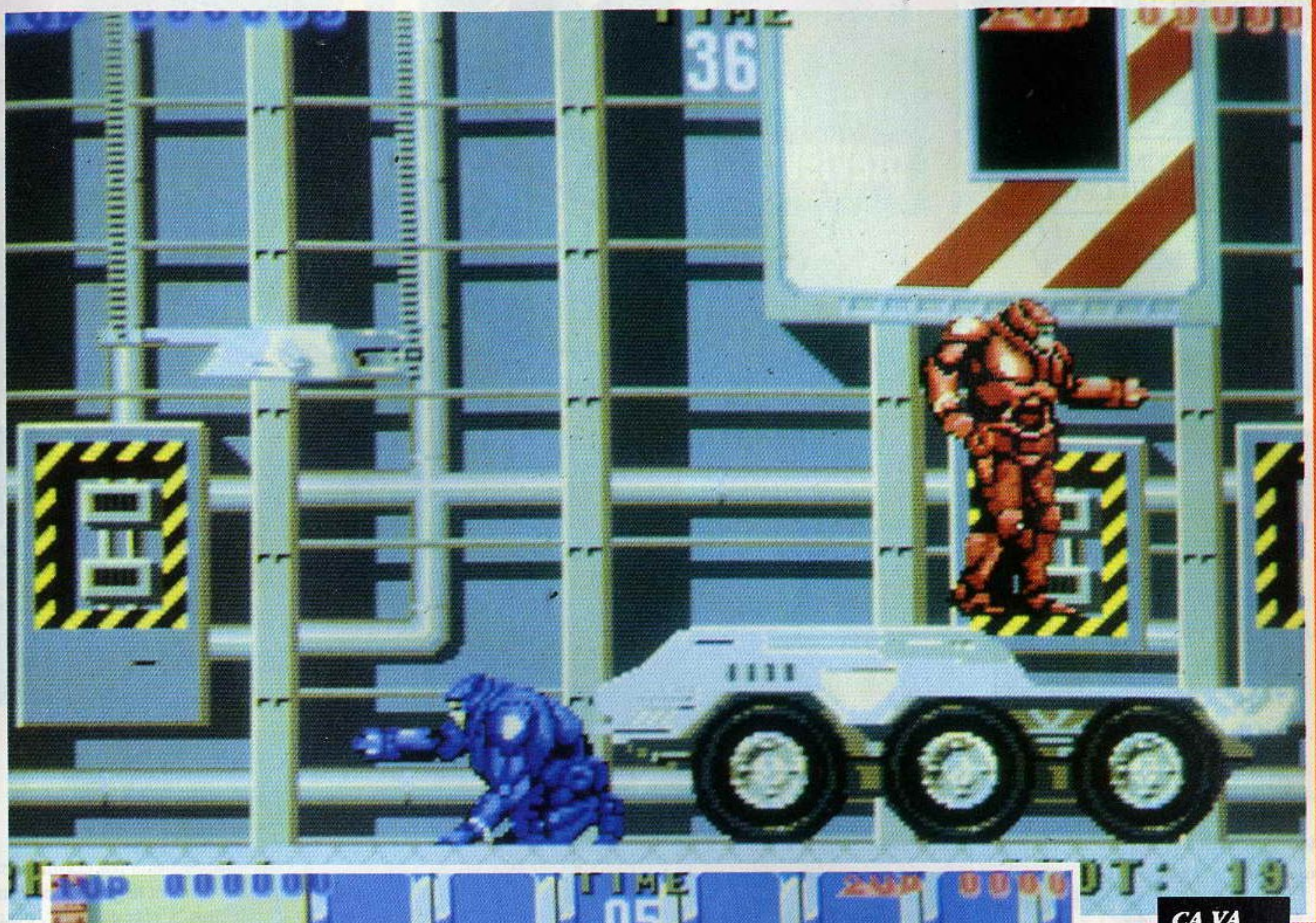


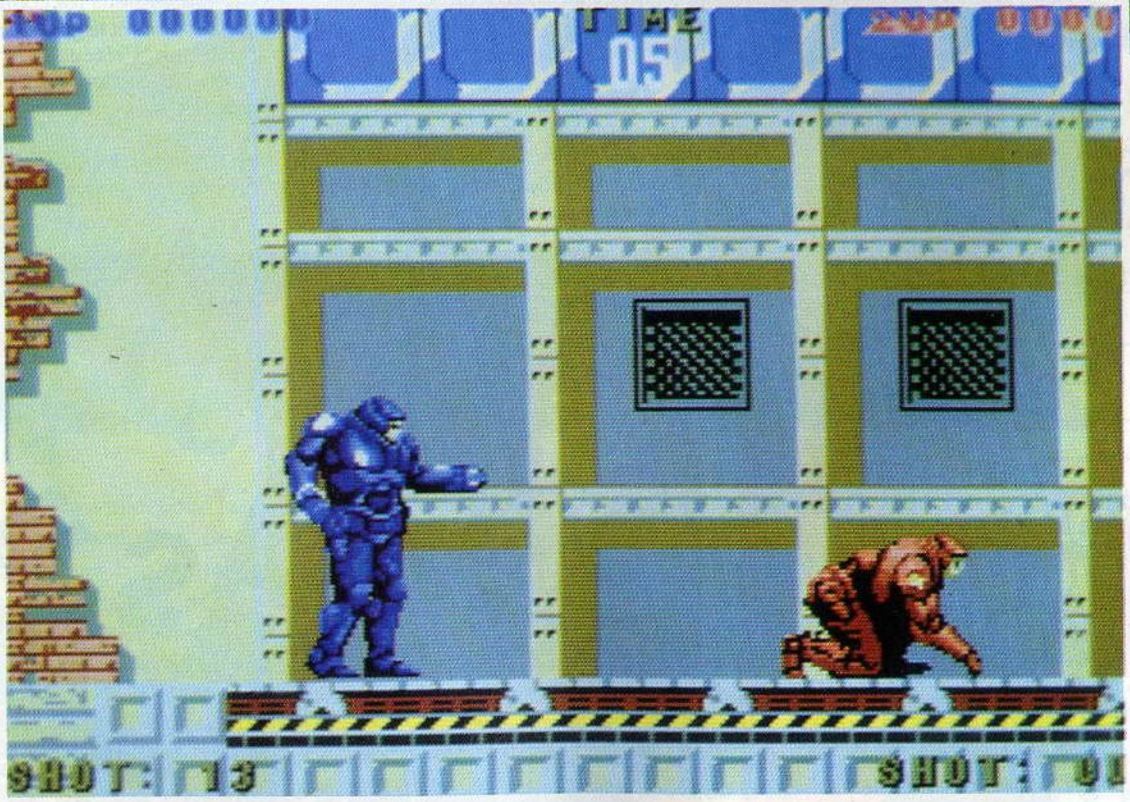
RE-BOUM!

Domark sort une nouvelle compil' dans le série TNT, avec au programme: Xybots, un jeu à jouer à deux (ou seul mais c'est moins marrant), dans lequel vous vous baladerez dans des couloirs futuristes, et vous vous battrez contre un tas de robots. Toobin', c'est une sympathique descente de fleuve à bouée, avec des bonus à choper, des crocodiles et des troncs d'arbres à éviter et des cascades à contourner. Dans APB, vous jouerez les flics au volant d'un véhicule vu de haut, et vous poursuivrez les méchants bandits pour les mettre en prison. Dans Dragon Spirit, vous piloterez un dragon de haut, et vous devrez tirer sur tout ce qui bouge à la façon d'un Shoo'Em Up. Hard Drivin enfin est une poursuite de bagnole en 3D avec de superbes graphismes et la possibilité d'avoir plusieurs points de vue.

Voilà de quoi vous éclater à donf, et pour pas trop cher (299 francs pour les 16 bits et 149 F pour les 8 bits) . Ça fait plaisir.


MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE
D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI.
ROBOCOP 2™
ROBOCOP TM & © ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP!
ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre! Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.
CARTOUCHE AMSTRAD
[GX 4000, 464+, 6128+]
CBM AMIGA
ATARI ST/STE
ocean
ZAC DE MOSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL; (1) 43350675

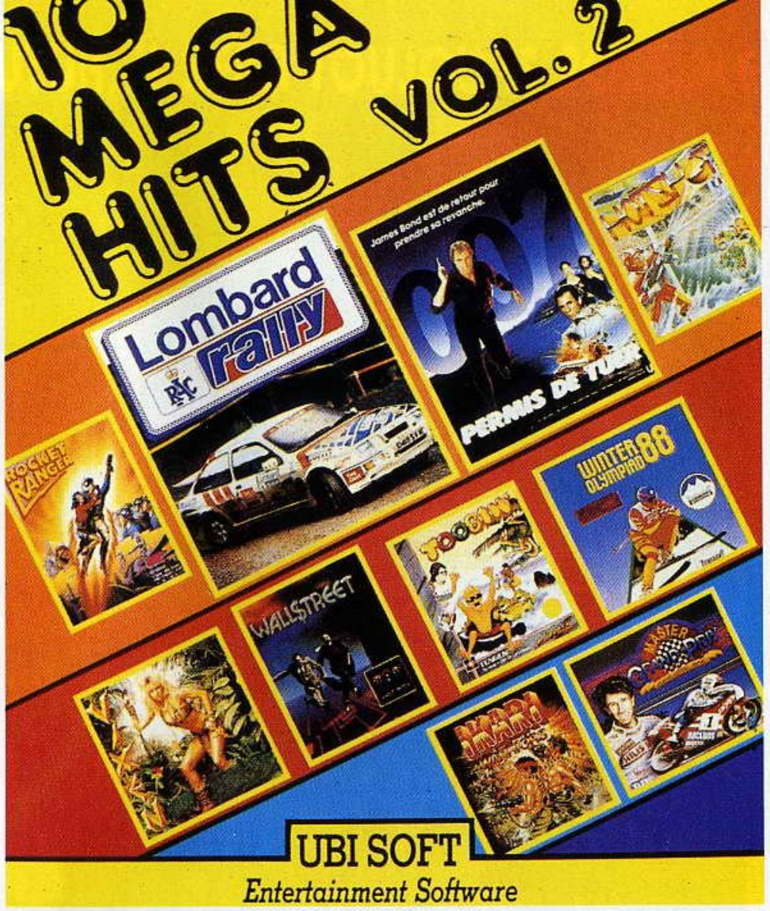




ÇA VA BIENTOT SORTIR !

E-SWAT

E-Swat est une nouvelle conversion Sega par US Gold, dans laquelle vous incarnez un policier futuriste à la Robocop, qui doit prouver son dévouement total au gouvernement en tuant le plus de truands possible, et devenir, s'il fait bien son travail, un E-Swat. En gros, si vous êtes gentil, vous aurez une armure en plus à vous foutre sur le dos, ça vous tiendra chaud! Réalisé avec d'énormes sprites, ce jeu de combat sur plate-formes pourra être utilisé seul ou à deux et sortira sur Amiga et ST en fin d'année (pour les autres standards, on verra plus tard).



15 MEGASTARS

Parce que ce serait trop long à tout décrire et que vous les connaissez sûrement déjà, je vais simplement vous indiquer les titres et le genre des jeux inclus dans la compilation d'Ubi Soft, sortie sous le titre "15 Mega Stars", pour les possesseurs de CPC (et c'est pas la peine de vous cacher, je sais qu'il y en a). Buggy 2 (arcade), 1942 (wargame), Battle Valley (Shoot'Em Up), Commando (arcade), Le crépuscule du Naja (arcade), Airwolf (arcade), Batty (casse-brique), Ghosts'n'Goblins (arcade), Bombjack (plates-formes), Saboteur (arcade), Navy Movies (arcade), Exolon (arvade), Scoopy Doo (échelles et plates-formes).



AMSTRAD EXPO 90.
ATTENTION LES JEUX !



MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

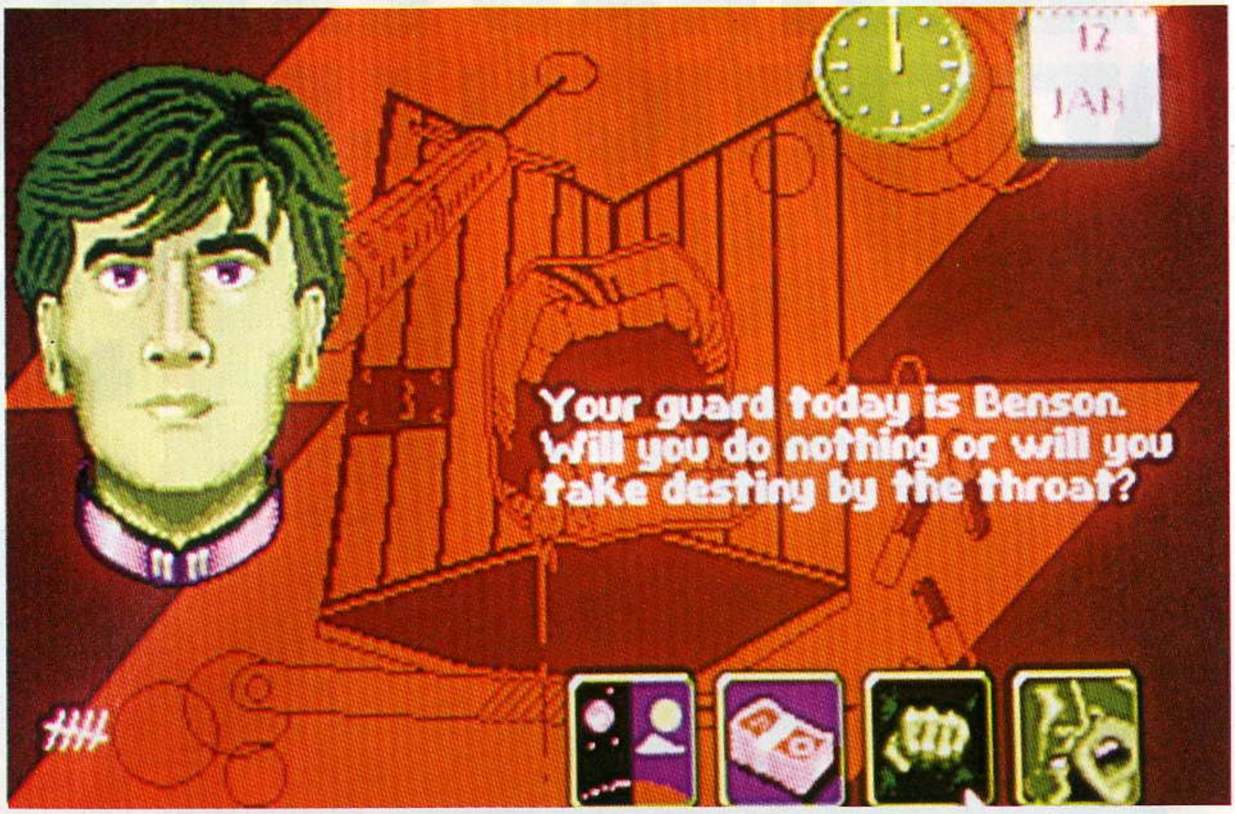
Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles.
Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons !
Bien sûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique.
Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

6e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8

LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS

AMSTRAD

news previews



WILD FIRE



Microprose nous offre la suite du fabuleux Midwinter, dans lequel vous deviez réunir des hommes pour lutter contre l'envahisseur. Dans Wild Life, c'est vous qui êtes dans un pays isolé, entouré de pays arabes. Votre but cette fois n'est pas de repousser l'intrus, mais simplement de prévoir une éventuelle invasion. Donc, de la prévention avant tout, tout en ayant pour mission de récupérer à l'occasion quelques otages retenus dans les pays voisins. Cette fois-ci c'est avec une vingtaine d'engins différents que vous allez pouvoir vous déplacer, dans des décors en 3D fidèles à la première version, mais dans d'autres couleurs. Plus de stratégie et d'astuce seront demandés pour cette suite, qui sortira au début de l'année prochaine sur Amiga.

SILVER BLADE

Dans la série Advanced Dungeons & Dragons, voici deux nouvelles boîtes, une verte et une jaune, qui retracent les divers événements de l'heroïc-fantasy. Tout d'abord War of the Lance, utilisant un graphisme plat style table de jeu et Secret Of the Silver Blades, le troisième volume de la série "Forgotten Realms". Ce dernier pourrait bien retenir toute votre attention puisqu'il possède un driver compatible Adlib/Soundblaster. Dans l'ensemble ces produits ne paraissent pas briller par leur qualité mais comme nous sommes dans les "news" nous n'en dirons pas plus. Ces derniers feront peut-être l'objet d'un test, peut-être. Disponibles en version CGA et EGA, ces deux logiciels de chez SSI vous seront proposés à un prix avoisinant les 250 francs.



LES FOUS DU VOLANT

Pour les standards ST et Amiga, Ubi Soft réunit tout un tas de véhicules à roues dans le même packaging. Il s'agit d'Action Fighter, un jeu dans lequel vous devrez piloter un engin fou, pouvant se transformer en voiture de course, en jet-car ou en moto, et armé jusqu'aux dents pour rattraper quelques truands notoires. Buggy Boy, où vous conduirez un buggy sur des circuits fermés dans des courses minutées. TT Racer, un jeu de course à moto. Buggy 2, où vous traverserez le désert au volant de ce petit quatre roues qui n'a peur de rien. APB, où vous jouerez encore une fois un flic, poursuivant des malfaiteurs dans toute la ville. Et Grand Prix, pour finir, dans lequel c'est au volant d'une moto que vous devrez réussir toutes les courses qui vous seront proposées. Pour peu qu'on aime la route, voilà de quoi voyager un peu. Cette compil existe sur ST, Amiga et CPC.



HONORABLE TATOU

Nous sommes en 1101 et le sinistre GAO QIU vient de s'emparer du trône impérial. Quoi, se dit le lecteur, encore un potentat aussi cruel qu'extra-terrestre? Pas du tout, c'est le prochain Infogrames et ça s'appelle Bandit Kings of Ancient China.

Ça se passe dans la Chine impériale, quoi. Vous incarnez un bandit de grand chemin. Si la chance et le courage sont de votre côté, peut-être pourrez-vous devenir un héros en sauvant l'empire céleste. Que dire de plus? Que l'on peut jouer l'un des quatre scénarios de un à sept joueurs, que les batailles permettent d'utiliser la magie, qu'avec 255 personnages, c'est encore plus complexe qu'un roman de Dostoïevski? Allez, disons que ça a l'air d'un superbe wargame, un point c'est tout.

Bientôt sur Amiga, cette simulation historique est disponible sur PC/compatibles pour le moment.



COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.Cial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

AMSTRAD CPC

Titre	Prix
COMPILATIONS :	
100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
CARTOONS	155/225
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N° 1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GÉANTS DU SPORT	165/225
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCÉAN DYNAMITE	149/199
T.N.T (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
WORLD CUP YEAR 90	145/195
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARMALYTE	99/159
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CHASE HQ	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
DYNASTY WARS	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
F 16 COMBAT PILOT	145/195
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
HOSTAGES (OPERATION GIGN)	165/225
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NEW YORK WARRIORS	95/145
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIANTAL GAMES	129/159
PLAYER MANAGER	129/169
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY PSY)	95/145
SHADOW OF THE BEAST	129/159
SHADOW WARRIORS	95/145
SIM CITY	145/195
STORMLORD 2	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

COMMODORE 64

Titre	Prix
COMPILATIONS :	
100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
COIN OP HITS	125/169
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEREOS	145/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCÉAN DYNAMITE (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR VOL 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
WHEELS OF FIRE	149/249
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
B.A.T.	ND/195
BARD'S TALE 3	ND/245
BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGON SPIRIT	125/165
DYNASTY WARS	109/149
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	450/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT	109/169
LAST NINJA III	ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RICK DANGEROUS II	109/169
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT 'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/169
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
TWINWORLD	109/169
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160

IBM ET COMPATIBLES

Titre	Prix
COMPILATIONS :	
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
HEROES	245
LES DIEUX DU CIEL	295
LES GÉANTS DU SPORT	295
ILS SONT FOUS !!!	
BAAL	99
MENACE	99
WILLOW	99
SKWEEK	99
WALL STREET	99
A.T.F 2	245
B.A.T	295
BARD'S TALE III	245
BATMAN CAPED CRUSADER	195
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	295
BALDE WARRIOR	245
BUDOKAN	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CONQUEST OF CAMELOT	445
COUGAR FORCE	269
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAS BOOT	399
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DAYS OF THUNDER	295
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRUNGEON MASTER	395
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC	249
F 19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITÉ)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
GHOST'S GOBLINS	279
GREAT COURTS II	245
HARPOON	295
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	249
KLAX	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
NINJA TURTLE	295
NO EXIT	229
OPERATION STEALTH	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RAILROAD TYCOON	345
RICK DANGEROUS II	245
RORKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
STARFLIGHT II	245
STORMOVIK	295
STRIDER	245
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
TORVAK THE WARRIOR	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
U.M.S. II	349
VETTE	295

MATERIEL

ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADEAU

Article	Prix
ATARI :	
520 STE	PROMO
520 STE + ECRAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	3990
1040 STE+ ECRAN MONO	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	3990
AMIGA :	
AMIGA 500	PROMO
ECRAN COULEUR STEREO	2490
CABLE PERITEL	150
EXTENSION MEMOIRE 512 KO + HORLOGE A501	950
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
BIENTOT LE CDTV	NC
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II	1990
STAR LC 10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 800	1890
EPSON LQ 400 25 AIG	3190
CABLE	150
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES :	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190.

SPECTRUM

Titre	Prix
COMPILATIONS :	
100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES BEST US GOLD	149
OCÉAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR VOL 4	160
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D TENNIS	110
ITALY 90	120
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINAJ 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120



ATARI STF/STE

Titre	Prix
COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
CARTOONS	269
DRAGON'S LAIR+SPACE ACE	445
EDITION N° 1	245
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES BATTANTS	295
LES FOUS DU FOOT	265
LES GÉANTS DU SPORT	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
LES VAINQUEURS	295
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295
WORLD CUP YEAR 90	260
ILS SONT FOUS !!!	
MOONWALKER	99
MR HELI	99
GALAXY FORCE	99
WARP	99
MOTOR MASSACRE	99
FUTURE DREAMS	99
HARRICANA	99
PASSING SHOT	99
DOMINATOR	99
DAY OF THE VIPER	99
SLAYER	99
EXOLON	99
STEEL	99
INTERPHASE	99
PERSIAN GULF INFERNO	99
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	249
APPRENTICE	245
A.T.F 2	245
B.A.T	349
BATTLE OF BRITAIN	285
BATTLE MASTER	295
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BOMBER	289
BOMBER MISSION DISK 1	195
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHESS CHAMPION 2175	295
CHUCK YEAGER II	245
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	345
CORPORATION	245
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DELUXE PAINT	495
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	299
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
EPIC	245
F 19 STEALTH FIGHTER	249
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIMCO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GOLD OF THE AZTECS	245
GREAT COURTS II	245
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	195
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KILLING GAME SHOX	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDNIGHT RESISTANCE	245
MIDWINTER	260
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIR (STF)	199
NO EXIT	225
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
ORIENTAL GAMES	245
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
POPULOUS STF/STE	225
POPULUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
RAINBOW ISLAND	195
ROBOCOP 2	195
RICK DANGEROUS II	249
RORKE'S DRIFT	265
SECRET AGENT (SLY SPY)	195
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SIM CITY	245
SIMULCRA	249
STORMLORD 2	195
TENNIS CUP	245
THE IMMORTAL	245
THE TELLER	195
TORVAK THE WARRIOR	245
TURRICAN	295
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE RIDE	245
U.M.S. 2	295
VENDETTA	245
WOLFPACK	245

AMIGA

Titre	Prix
COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
EDITION N° 1	245
HEROES	295
LES AVENTURIERS	295
LES FOUS DU FOOT	265
LES GENS D'OR	245
LES GÉANTS DU SPORT	295
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295
ILS SONT FOUS !!!	
WILD STREET	99
BIO CHALLENGE	99
CYBERBALL	99
INDOOR SPORT	99
GALAXY FORCE	99
HEAVY METAL	99
JINKS	99
BLASTEROIDS	99
P 47 THUNDERBOLT	99
INTERPHASE	99
AQUANAUT	99
GALACTIC INVASION	99
688 ATTACK SUB	245
ADIDAS CHAPIONSHIP FOOTBALL	249
AMOS THE CREATOR	495
APPRENTICE	245
A.T.F 2	245
B.A.T	295
BARD'S TALE III	245
BATTLE MASTER	295
BATTLE OF BRITAIN	285
BATTLE SQUADRON	285
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BUDOKAN	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHUCK YEAGER II	245
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	395
CORPORATION	295
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	299
DRAGON'S LAIR 2	445
DUNGEON MASTER (VF)	295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
EPIC	249
F 19 STEALTH FIGHTER	285
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK II	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GOLD OF THE ASTECS	249
GREAT COURTS II	245
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	195
KILLING GAME SHOW	245
KING QUEST IV	345
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MANCHESTER UNITED	295
MAUPITI ISLAND	289
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
NINJA SPIRIT	245
NINJA TURTLE	295
NINJA WARRIOR	195
NO EXIT	225
OPERATION STEALTH	295
POLICE QUEST II	345
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
POOL OF RADIANCE	295
POWERMONGER	295
RAINBOW ISLAND	245
RICK DANGEROUS 2	245
RORKE'S DRIFT	265
SECRET AGENT (SLY PSY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
TEST DRIVE 2	285
THE IMMORTAL	245
TORVAK THE WARRIOR	245
TURRICAN	245
TV SPORT BASKETBALL	249
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	295
U.M.S II	295
ULTIMATE RIDE	245
UNREAL	295
VENDETTA	245
WINGS (1 MA)	295
WOLFPACK	295

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

VILLE __________ CODE POSTAL __________

Tél ____________________

Date d'expiration — / —

Signature:

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ________ +15F

Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :** ________

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

PAR LES DU JOY

Figurez-vous que la nouvelle gamme QuickShot, importée en France par Transecom, est arrivée. La plupart de ces nouveaux bijoux d'ergonomie et de longévité sont déjà en vente dans les magasins spécialisés et dans les FNAC. Pour les autres, ils seront disponibles avant Noël c'est sûr. Du bas de gamme au «mieux y a pas», les voici tous.



JOYSTICK QS-131

Voici le remplaçant direct, revu et corrigé, du QuickShot I. Pas cher, robuste, il marche sur Commodore et Atari.

JOYSTICK QS-130

Celui-ci, par contre, est plus proche du QuickShot II qu'il remplace avantageusement. Autofire compris et sélecteur pour Sega, MSX, Commodore, Atari et Amstrad pour le QS-130F. Quand au QS-130N, c'est la version dédiée à la Nintendo, toujours avec l'autofire. La QS-130 est distribuée exclusivement par Innelec.

MAVERICK2 QS-128

Le joystick des amateurs de salles de jeux! De style Arcades, il propose en plus d'une bonne prise en main un autofire séparé pour chaque bouton. De plus il a deux câbles ce qui permet de ne pas brancher-débrancher à chaque fois pour changer de port joystick. Ainsi le QS-128F est réservé aux possesseurs de Sega, MSX, Commodore, Atari et Amstrad, alors que son homologue le QS-128N est pour la Nintendo. La version de cette dernière dispose en plus du «slow motion», interrupteur qui permet de ralentir la vitesse de déroulement de l'action de certains jeux.

JOYSTICK QS-123

Bien qu'utilisant le même manche que le QS-130, celui-ci en est bien différent puisqu'il est réservé aux compatibles PC/XT/AT. Il y a tous les réglages de centrage en X et Y et même un mode automatique. Première fois que l'on voit un joystick aussi beau pour les compatibles.

PC-PACK QS-113P

Beaucoup plus classique, ce joystick fourni avec la carte d'adaptation joystick pour les compatibles PC/XT/AT a de bonnes performances. Il dispose d'un autofire, du réglage de centrage et d'un mode automatique.

SCOPE QS-132

Vous, possesseurs de la console Nintendo qui avez en plus le fameux Zapper, le pistolet lumineux, voici enfin l'accessoire qui vous permettra de mirer juste dans tous les jeux et ce quelque soit la distance à laquelle vous vous trouvez. En effet ce viseur se met sur le Zapper et dispose de réglages de hauteur, ce qui corrige l'inclinaison par rapport à l'écran. C'est vraiment simple et précis. Seul

FOUDRES
YSTICK!







regret, les distances sont indiquées en pieds...(feet)

Toutes ces manettes sont, comme le dit QuickShot, «for professional players» only.

A noter, Transecom a repris la distribution en France de la souris infrarouge BMC. On vous en parlait dans la Rue Brik à Braque du numéro 1. Du coup cette souris pour compatibles PC/XT/AT baisse largement de prix. Elle est compatible Microsoft (trois boutons) et dispose de plus d'un bouton sur le côté qui permet d'aller d'un déplacement lent et précis à un déplacement très rapide si nécessaire.

Si vous ne trouvez pas ces articles à côté de chez vous, vous pouvez contacter Transecom au 16 (1) 39 86 96 30 ou Innelec au 16 (1) 48 91 00 44. Voilà!





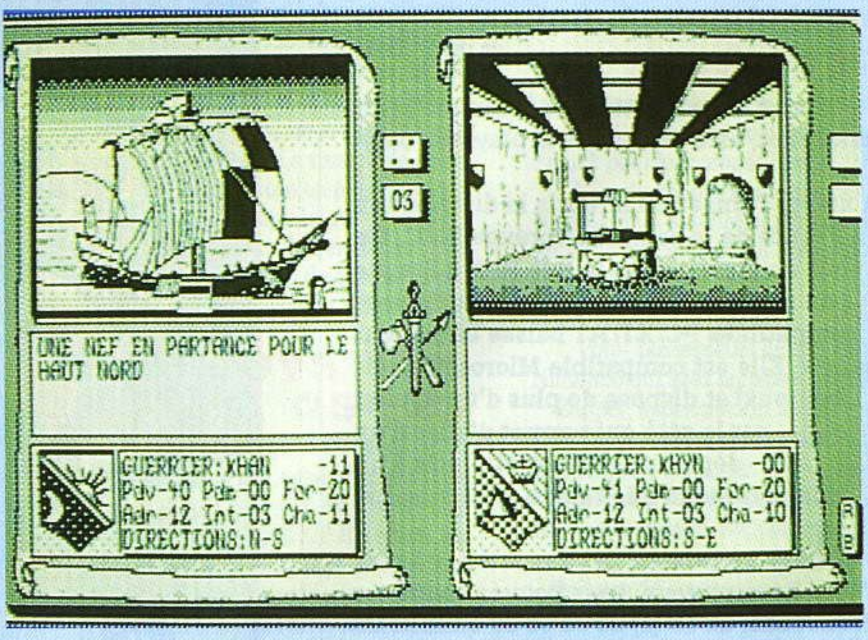
COMPILES

Deux autres compilations sont en projet chez Ubi Soft. Il s'agit de Challenges, dans laquelle vous trouverez Great Court, Stunt Car Racer, Kick Off, Super Ski, Rick Dangerous, Carrier Command et P47 Thunderbolt. L'autre, c'est Full Blast, où P47 Thunderbolt, Carrier Command et Rick Dangerous seront également réunis (on ne peut plus les séparer ceux-là. Ils s'adorent). Mais avec Highway Patrol et Chicago 90 en plus. Les deux compilations sortent en novembre sur ST, Amiga, PC et C64 pour Full Blast, à 299 francs sur 16 bits et 199 francs sur C64 disk; et sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 pour Challengers, à 299 francs sur 16 bits, 229 sur CPC disk et 199 sur C64 disk. Voilà, vous savez tout.

SAGA

Encore un jeu Lankhor pour CPC, heureusement qu'il y en a qui se décarcassent pour cette machine. Il s'agit d'un très beau jeu de rôle dont les dessins font irrésistiblement penser à de la BD bien faite. Il est en monochrome, mais cela permet une finesse extrême, et je ne vais pas vous expliquer comment marche votre Amstrad, quand même. Il est possible de jouer seul en dirigeant deux personnages ou à deux. Sortie prévue pour ce mois-ci.





NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de 2990F TTC* COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD EXPO 90

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : ____________________ Prénom : ____________________

Adresse : ____________________ Tél. : ____________________

Ville : ____________________ Code postal : ____________________

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES





SDAW

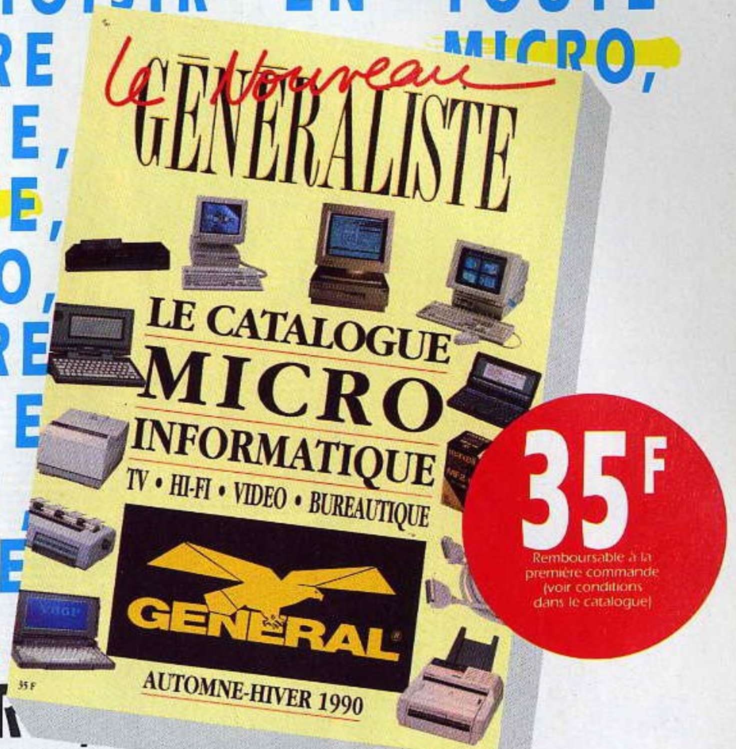
La dernière production de Lankhor s'adresse aux Amstradistes: il s'agit de SDAW, un jeu d'aventure. Quelques années après la troisième guerre mondiale, alors que la plupart des humains sont devenus mutants, les rares survivants ont conçu un roboïde presque parfait, le S.D.A.W. (Système de Défense Anti-Wobblegobbledigook, je crois) pour lutter contre les mutants, et surtout pour retrouver et désactiver l'arme terrifiante qu'ils ont mis au point. On notera l'emploi du mode 0 pour bénéficier des 16 couleurs, et les 200 et quelques lieux qui composent ce labyrinthe. Sortie prévue en novembre...

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE "LE NOUVEAU GENERALISTE"

LE CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE TRANQUILLITE: VOTRE MICRO, VOTRE IMPRIMANTE, VOTRE PERIPHERIQUE, VOTRE LOGICIEL PRO, VOTRE MODEM, VOTRE TELEFAX, VOTRE PHOTOCOPIEUR, VOTRE LECTEUR DE DISQUETTE, ETC...

BREF, TOUTE LA MICR
TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...



ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !

En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2ème prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes
Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

3ème prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".

COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS Tél. **42 06 50 50**

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".
Je vous joint un chèque ☐ un mandat ☐ de 35 F.
Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société ....
Nom .... Prénom ....
Fonction ....
Adresse ....
....
C.P. ☐☐☐☐☐ Ville ....
Tél. : ....

JO 11-90

* sans obligation d'achat

challenger's Tél : 47.00.37.38



"Video Games!"

du 19 Novembre au 8 Décembre.



Tous les nouveaux jeux vidéo vous livrent leurs secrets.

Entrez !

*Bienvenue au Video Games.**
Pendant 3 semaines, mesurez-vous aux géants des Video Games. Affrontez tous les nouveaux jeux Nintendo, Sega, Amstrad et Atari. Contournez tous les pièges de Golden Axe, démasquez les secrets de Link, Mario Bross II... et découvrez tout ce que vous ne connaissiez pas encore sur le Software et le Hardware.

- *Video Games vous attend avec Lynx et Game Boy, les toutes nouvelles consoles de jeux portables.*
- *Video Games, c'est tous les jeux vidéo.*
- *Video Games, c'est tout ce qui gravite autour des jeux vidéo.*

Cette promotion est présente dans la plupart des magasins. Liste et adresses : 36.15 Carrefour (rubrique évènements et promotions).

Avec Carrefour je positive !

*: Jeux vidéo

Une passion d'avance

Séquence news

Une passion d'avance

AMSTRAD 6128+ COULEUR + 1 COMPIL + 1 CARTOUCHE + 1 MANETTE 3990 F

AMSTRAD 464+ COULEUR + 1 COMPIL + 1 CARTOUCHE + 1 MANETTE 2990 F

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

LES FOUS DU FOOT 199/149
KICK OFF+FIGHTING SOCC
+FOOTBALL MANAGER II
+EMELYN HUGHES I. SOCCER

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE
+NAVY MOVES + COMMANDO
+IKARI WARRIORS
+FRANCK BRUNO BOXING

15 MEGASTARS 219/169
COMMANDO + BOMB JACK
+AIRWOLF + SCOOBIDOO
+GHOST'N'GOBLINS + 1942
+SABOTEUR + BUGGY II
+BATTLE SHIPS + BATTY
+NAVY MOVES + EXOLON
+BATTLE VALLEY
+CREPUSCULE DU NAJA
+TALISMAN D'OSIRIS

CARTOONS 219/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN
+TOM ET JERRY II
+DYNAMITE DUX +BUGGY BOY

PLATINIUM 249/159
FORGOTTEN WORLD
+STRIDER + BLACK TIGER
+GHOULS'N GHOST+LEDSTORM

DRIVE ME CRAZY 199/149
STUNT CAR + CHICAGO 90
+HIGHWAY PATROL + APB
+ACTION FIGHTER

TOP 20 269/199
LICENCE TO KILL + P47
+CHARLIE CHAPLIN +BATTY
+GAME OVER II + ACE 1
+MANGE CAILLOUX +MLM 3D
+ASPAR GP +DEVIL CASTLE
+SHOCKWAY RIDER+HOTSHOT
+BATTLE VALLEY+BUGGY II
+3D GRAND PRIX + REX
+GRAND PRIX 500 + ZAXX
+SUPER SKY +LIGHT FORCE

LIVRET DE FAMILLE 249/NC
MANOIR DE MORTEVILLE
+TROUBADOUR
+RODY ET MASTICO N°1

GEANTS DU SPORT 229/169
KICK OFF +3D GRAND PRIX
+GREAT COUT + BOBSLEIGH
+FOOTBALL MANAGER II
+EMELYN HUGUES SOCCER
+TT RACER

DIEUX DU CIEL 229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK
+STRIKE FORCE HARRIER
+ACE + ACE II + A.T.F.

CLAP CINE 219/159
GHOSTBUSTERS + WONDERBOY
+BACK TO FUTURE +QUARTET
+ALIEN + PERMIS DE TUER
+EIDOLON+CHARLIE CHAPLIN
+TUER N'EST PAS JOUER
+VIVRE ET LAISSER MOURIR

BIG BANG 149/109
VIVRE ET LAISSER MOURIR
+STARWARS + LIGHT FORCE
+ TETRIS +MANGE CAILLOUX

CHALLENGER 199/149
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

FOUS DU VOLANT 199/149
APB + ASPAR GRAND PRIX
+BUGGY BOY + BUGGY II
+ACTION FIGHTER+TT RACER

HOLLYWOOD COLLEC. 199/149
BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST CRU.
+GHOSTBUSTERS II+ROBOCOP

PROMO :
DISC AMSOFT 3" PAR 10

AMSTRAD CPC

Titre	Prix
ARCADE QUIZ	109/149
ARMALYTE	129/149
ASTRO MARIN CORP	129/179
ATOMIC ROBOT KID	99/149
BACK TO FUTURE 2	119/159
BADLANDS	99/149
BLOODWYCH	129/169
BOMBER	149/199
CAPTAIN TRUENO	129/169
CELICA GT4 RALLYE	109/149
CHESSMASTER	99/149
DEFENDER OF CROWN	199
DRAGON'S BREED	99/149
F16 COMBAT PILOT	149/199
FLIMBO'S QUEST	99/149
GHOSTBUSTERS 2	119/169
GOLDEN AXE	109/149
GRAND PRIX 500 (2)	/199
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
GUNBOAT	99/169
HELTER SKELTER	109/149
JUDGE DREDD	99/149
IK DELUXE	99/149
IRON LORD	229
KICK OFF 2	109/179
LA SECTE NOIRE	179
LIVERPOOLL	99/149
LORDS OF CHAOS	99/149
LOTUS ESPRIT CHAL	109/149
MANCHESTER	129/169
MIDNIGHT RESISTANC	99/149
MONTY PYTHON	99/149
NARC	109/159
NEW YORK WARRIORS	99/149
NIGHT BREED (ARC)	109/159
NIGHT HUNTER	/149
NIGHT SHIFT	99/199
NINJA REMIX	99/149
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	149/199
P 47	99/149
PUZZNIC	109/159
Q 8	129/159
RICK DANGEROUS 2	99/149
SAINT DRAGON	99/149
SATAN	99/169
SECRET AGEN	99/149
SHADOW OF BEAST	129/159
SLIDERS	/199
SNOW STRIKE	109/149
SPY WHO LOVED ME	99/149
STAR CONTROL	99/169
STORMLORD 2	99/149
STUNT CAR	99/149
SUBBUTEO	99/149
SUPER CARS	109/149
SUPER OFF ROAD R.	109/149
STUN RUNNER	99/149
SWITCHBLADE	99/149
SWIV	99/149
TEENAGE HERO TURT.	109/149
TIME MACHINE	99/169
TOTAL RECALL	109/159
TWINWORLD	140/180
ULTIMATE GOLF	149/179
UN SQUADRON	99/149

IBM PC

Article	Prix
CARTE DISQUE DUR 20M	2490
CARTE DISQUE DUR 30M	2730
CARTE DISQUE DUR 20M	2990
CARTE SOUND BLASTER	1750
SOURIS COMPATIBLE	245
JOYSTICK PC + CARTE	189
DISK 5,25 DFDD PAR 10 GRANDE MARQUE	44
IMPRIMANTE STAR LC 24/10 + CABLE	2990
4D BOXING	299
4D SPORT DRIVING	299
A.T.F. 2	249
B.A.T.	299
BARDSTALE 3	249
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	299
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	269
BLOODWYCH	249
BOMBER	349
CADAVER	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
COUGAR FORCE	279
COVERT ACTION	349
DUNGEON MASTER	399
ELITE + GOLD	349
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	349
F 29	299
FALCON 3	349
GEISHA	299
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GREAT COURTS 2	249
HORROR ZOMBI	299
IT CAME FROM DESERT	299
LOOM VF	299
MANCHESTER	269
M1 TANK PLATOON	399
MAUPITI ISLAND	289
MIDWINTER	349
NIGHT SHIFT	249
NIGHTBREED (ARCADE)	299
PICK'N PILE	249
RANX XEROX	249
RICK DANGEROUS 2	249
RIDERS OF ROHAN	249
RORKES DRIFT	249
SECRET MONKEY ISLAND	299
SECRET WEAPON LUFTWA	349
SILENT SERVICE 2	349
SLIDERS	289
SPEEDBALL 2	299
SUPER PUFFY	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
TEST DRIVE 3	299
THE BLUE MAX	499
TOM & THE GHOSTS	249
TV BASKETBALL	299
TWINWORLD	249
ULTIMA 6	329
U.M.S. 2	349
USS JOHN YOUNG	249
XYPHOS	249

TOUS LOGICIELS PRO AUX PRIX SEQUENCE NEWS

PC COMMODORE, AMSTRAD, DUAL DATA
TOUS LES PC et AT EN PROMO

COMPILATIONS IBM PC

LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS
+SAVAGE+IKARI WARRIORS
+FRANCK BRUNO BOXING

GEANTS DU SPORT 299
GREAT COURT
+TV SPORT FOOTBALL
+FOOTBALL MANAGER II

LES DIEUX DU CIEL 299
CHUCK YEAGER+TOMAHAWK
+STRIKE FORCE HARRIER
+ ACE 1 + ACE 2

10 MEGA HITS 2 349
LOMBARD RALLYE
+TOOBIN + HOT SHOT
+ASPAR GRAND PRIX
+ROCKET RANGER
+WINTER OLYMPIAD
+IKARI WARRIORS
+PERMIS DE TUER
+WALL STREET + VIXEN

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

SPORTING GOLD 299
GAMES SUMMER EDITION
+GAMES WINTER EDITION
+CALILFORNIA GAMES

DECLIC 299
TETRIS + WALL STREET
+MANOIR DE MORTEVILLE
+TRIVIAL PURSUIT
+CHESSMASTER 2000

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGHWAY PATROL
+CHICAGO 90

SILVER COLLECTION 299
CHESSMASTER 2000
+PROFESSION DETECTIVE
+WINTER OLYMPIAD 88
+IKARI WARRIORS
+STARWARS
+STRIKE FORCE HARRIER

POWER PACK 299
TV SPORT FOOTBALL
+XENON2+LOMBARD RALLYE
+DEFENDER OF THE CROWN

10 MEGA HITS 329
GAME OVER II + TETRIS
+LE MAITRE DES AMES
+ENFORCER + MEGAWATT
+HURLEMENT + STARLORD
+PLAYHOUSE STRIP POKER
+NECROMANCIEN + ZOMBI

LYON NOUVEAU ... OUVERTURE A ... **NANTES**



LINE OF FIRE

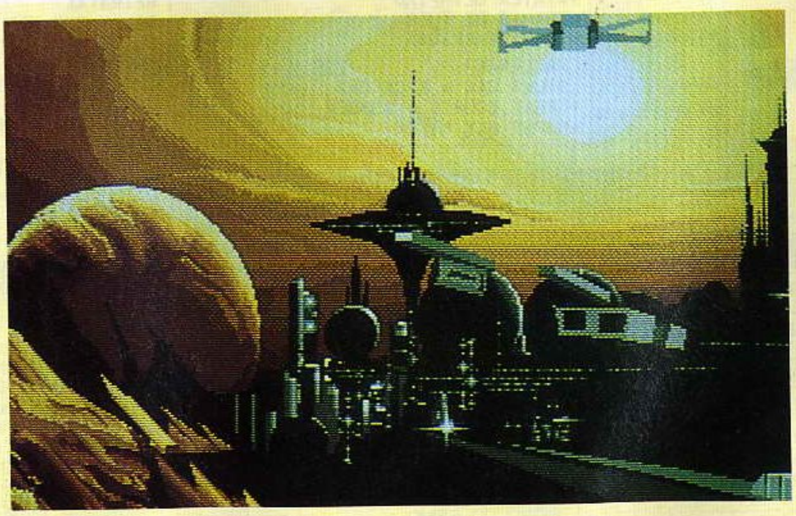


ÇA VA BIENTOT SORTIR !

Encore une fois, c'est le gouvernement qui est à la base de vos aventures. La mission qu'il vous confie cette fois-ci est d'ordre militaire, puisqu'il faut aller récupérer une arme dérobée dans un pays en guerre. Techniquement, le dernier jeu d'US Gold semble bien nous offrir tout ce dont nous avons besoin, puisque Line Of Fire est en Full Overscan, et qu'un scrolling multidirectionnel fait se balader les héros musclés sur plusieurs terrains (dépôt de munitions, ville, désert, jungle), avec, avant de s'y rendre, une carte détaillée de l'endroit et de votre mission à remplir. Malgré des graphismes plus ou moins grossiers, la jouabilité de Line Of Fire semble intéressante. Cette conversion d'un jeu Sega sortira en décembre sur ST, Amiga et Amstrad, et on pourra y jouer à deux.

EPIC

Epic est une simulation de combat à la "Star Wars", dont les immenses vaisseaux de métal parcourent l'espace à la recherche d'un nouveau système solaire. Pour y parvenir, votre flotte doit traverser l'empire Rexxon, avec qui vous n'êtes pas en bons termes du tout. Donc, pour forcer le passage, vous devrez vous battre comme un acharné à bord d'un petit vaisseau spatial. C'est Océan qui sort ce jeu, réalisé par les programmeurs de F-29 et Falcon, prévu sur ST, Amiga et PC pour le mois prochain. Que la force soit avec vous!



Séquence news

Une passion d'avance

COMPILATIONS AMIGA

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS+ SAVAGE
+COMMANDO + NAVY MOVES
+IKARI WARRIORS

LES FOUS DU FOOT 249
KICK OFF
+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY+TOOBIN
+TOM ET JERRY 2
+DYNAMIC DUX +BUGGY BOY

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+IKARI WARRIORS
+PERMIS DE TUER

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

HOLLYWOOD COLLECT. 299
GHOSTBUSTERS 2
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

LES FOUS DU VOLANT 249
ASPAR GRAND PRIX
+ACTION FIGHTER + APB
+BUGGY BOY

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGHWAY PATROL
+CHICAGO 90

MASTER MIX SEGA 249
TURBO OUT RUN
+CRACKDOWN+ENDURO RACER
+DYNAMIC DUX
+SUPER WONDER BOY

COMPILATIONS ATARI ST

LES BATTANTS 299
RICK DANGEROUS +SAVAGE
+COMMANDO + NAVY MOVES
+IKARI WARRIORS

GEANTS DU SPORT 299
KICK OFF + GREAT COURT
+FOOTBALL MANAGER II

CARTOONS 269
SUPER WONDERBOY
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY

LES FOUS DU FOOT 249
KICK OFF
+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER II

FULL BLAST 299
FERRARI FORMULA ONE
+CARRIER COMMAND + P47
+RICK DANGEROUS
+HIGH WAY PATROL
+CHICAGO 90

HOLLYWOOD COLLECT. 299
GHOSTBUSTERS II
+BATMAN THE MOVIE
+INDIANA JONES LAST
CRUSADE + ROBOCOP

MASTER MIX SEGA 249
TURBO OUT RUN
+CRACKDOWN+ENDURO RACER
+SUPER WONDER BOY
+DYNAMIC DUX

WHEELS OF FIRE 299
TURBO OUT RUN
+CHASE HQ + POWER DRIFT
+HARD DRIVING

10 MEGA HITS VOL 2 349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN
+VIXEN + ROCKET RANGER
+HOT SHOT + WALL STREET
+ASPAR GRAND PRIX
+WINTER OLYMPIAD
+PERMIS DE TUER
+IKARI WARRIORS

CHALLENGER 299
STUNT CAR + KICK OFF
+GREAT COURTS + BOMBER
+SUPER SKY

ATARI ST

520 STE+ EXT 512 KO	PROMO
DISQUE DUR 30 MO	PROMO
HANDY SCANNER TYPE10	2590
IMPRIMANTE STAR LC10 + CABLE	1690
4D BOXING	249
A.T.F. 2	249
ADIDAS CHAMPION FOOT	199
AIR SUPPLY	199
ARMALYTE	199
ATOMIC ROBOT KID	249
BACK TO THE GOLD AGE	249
BADLANDS	249
BATTLE COMMAND	249
BATTLE ISLE	249
BATTLE SQUADRON	199
BETRAYAL	299
BIG BUSINESS	249
BILLY THE KID	249
BLADE WARRIOR	269
CABAL	199
CAPTIVE	249
CELICA GT4 RALLYE	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHASE H Q 2	249
CHESSMASTER 2100	299
CHUCK YEAGER 2	249
COUGAR FORCE	269
DINOWARS	199
DRAGON'S BREED	249
EASEL	249
ECO PHANTOMS	249
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	299
ENCHANTED LAND	249
EPIC	249
FINAL COMMAND	249
FINAL COUNTDOWN	249
FIREBALL	249
FLIGHT OF INTRUDER	299
FUTURE BASKET BALL	249
GEISHA	279
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	199
HELTER SHELTER	199
HORROR ZOMBI	249
INDUSTRIAL REBOUND	249
INT'L SOCCER CHALL.	249
IT CAME FROM DESERT	249
JAMES POND	249
JUDGE DREDD	199
JUPITER	199
KNIGHTS OF LEGEND	299
LEADER	229
LIFE & DEATH 2	249
LIVRET DE FAMILLE	249
LORDS OF CHAOS	199
LOST PATROL	249
LOTUS ESPRIT CHALL.	249
MONTY PYTHON	199
NARC	249
NIGHT SHIFT	199
NIGHTBREED ACTION	249
OMNICRON CONSPIRACY	249
OPERATION HARRIER	249
PANG	249
PICK'N PILE	199
POWER MONGER	299
PUZZNIC	249
Q 8	249
RA	199
RANX XEROX	249
REACH FOR THE SKIES	299
RICK DANGEROUS 2	249
RIDERS OF ROHAN	299
ROBOCOP II	249
SECOND WORLD	249
SECRET AGENT	199
SIMULCRA	249
SLIDERS	249
SORCERIAN	349
SPEEDBALL 2	249
ST DRAGON	249
STRIKER	199
STUN RUNNER	249
SUPER OFF ROAD RACER	249
SWIV	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
THE BLUE MAX	499
THE FINAL CONFLICT	249
THE LAST STARSHIP	249
THE TELLER	199
THE ULTIMATE RIDE	249
TOM & THE GHOSTS	249
TORVAK	249
TOTAL RECALL	249
TURBO CHARGE	249
ULTIMA 5	299
USS JOHN YOUNG	249
VENDETTA	249
VROOM	249
WAR JEEP	249
WOLF PACK	299

AMIGA

AMIGA 500+EXT 512K	PROMO
DISK 3,5 DFDD BTE 10	44
4D BOXING	249
A.T.F. 2	249
ATOMIC ROBOKID	249
B.A.T.	299
BADLANDS	249
BARDSTALE 3	249
BATTLE COMMAND	249
BATTLE ISLE	249
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	249
BLADE WARRIOR	259
CAPTIVE	249
CECILA GT4 RALLYE	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHAOS STRIKE BACK	249
CHASE HQ 2	249
CHESSMASTER 2100	299
COUGAR FORCE	269
DINOWARS	199
DRAGONSBREED	249
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	299
ENCHANTED LAND	249
F 19	289
FINAL COMMAND	249
FIREBALL	249
FLIGHT OF INTRUDER	299
FLIP IT & MAGNOSE	249
FUTURE BASKETBALL	249
GEISHA	279
GOLDEN AXE	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	199
HARPOON	299
HORROR ZOMBI	249
INDIANAPOLIS 500	249
INT'L SOCCER CHALLEN	249
JAMES POND	249
JUPITER	249
KNIGHTS OF LEGEND	299
LIFE & DEATH 2	249
LORDS OF CHAOS	199
LOTUS ESPRIT CHALL.	249
MONTY PYTHON	199
NARC	249
NIGHT HUNTER	249
NIGHT SHIFT	249
NIGHTBREED ACTION	249
OMNICRON CONSPIRACY	249
PICK'N PILE	249
Q 8	249
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
RICK DANGEROUS 2	249
RIDERS OF ROHAN	299
ROBOCOP 2	249
SIMULCRA	249
SLIDERS	249
SPEEDBALL 2	249
ST DRAGON	249
SWIV	249
TEENAGE HERO TURTLES	329
THE TELLER	199
THE ULTIMATE RIDE	249
TOM & THE GHOSTS	249
TOTAL RECALL	249
U.M.S. 2	299
ULTIMA 5	299
VENDETTA	249
VROOM	249
WAR JEEP	249
WOLF PACK	299

BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à
SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03

NOM______ ADRESSE______

VILLE______ CODE POSTAL______ Tél______

N° CB __________ Date d'expiration --/-- Signature

TITRES	MACHINE	PRIX
Participation aux frais de port et emballage		+ 18 Frs
Précisez cassette ☐ disk ☐ TOTAL à payer:		Frs

REGLEMENT: je joins
☐ chèque bancaire
☐ CCP
☐ mandat-lettre

Envoi COLISSIMO

Pour achat de matériel nous consulter
Séquence se reserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis.
Articles livrables dans la limite des stocks disponibles.

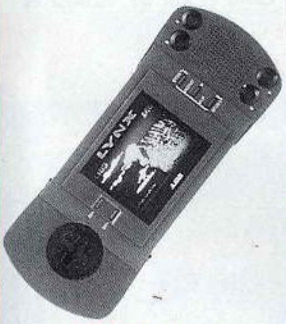
Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY+1JEU	590
BATMAN	195
BOULDER DASH	195
BOXING	195
BURAI FIGHTER	195
CARD GAMES	195
DEAD HEAT SCRAMBBLE	195
DOUBLE DRAGON	245
DR MARIO	245
F1 BOY	195
GHOST'N GOBLINS	195
GHOSTBUSTERS 2	195
LOCK'N CHASE	195
NEMESIS	195
PIPE DREAM	195
PITMAN	195
POPEYE	195
RED ALIMER	195
SKATE OR DIE	195
SOLAR STRIKER	195
SPACE INVADERS	195
SPIDERMAN	245
SUPER MARIO LAND	195
TASMANIA STORY	195
TEENAGE MUTANT TURT.	245
TENNIS	195
TETRIS	195

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX + 4 JEUX	1490
BLUE LIGHTNING	275
CHIPS CHALLENGE	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENDOCON	275
GAUNTLET	275
KLAX	275
RAMPAGE	275
SLIME WORLD	275
et bientôt :	
PAPERBOY	275
ROAD BLASTERS	275
XENOPHOBE	275



SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE + 1 JEU	1690
CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU	1890
ALEX KIDD	295
ALTERED BEAST	375
BATMAN	375
E SWAT	375
FORGOTTEN WORLD	365
GHOSTBUSTERS	365
GHOULS'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	365
HERZOG ZWEI	345
KLAX	375
LAST BATTLE	369
MASTER GOLF	445
MYSTIC DEFENDER	369
PHELIOS	375
RAMBO III	295
REAL BASKETBALL	365
REVENGE OF SHINOBI	365
SPACE HARRIER 2	365
SUPER HANG ON	365
SUPER MONACO GP	375
SUPER THUNDERBLADE	365
TETRIS	375
THUNDERFORCE 2	365
TRUXTON	365
WORLD CUP SOCCER	295

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

CABLE DE CONNEXION GX4000 MONITEUR CPC	290
AFTER THE WAR	299
BADLANDS	299
BARBARIAN 2	299
BATMAN	299
COUGAR FORCE	299
CRAZY CARS 2	299
DOUBLE DRAGON	299
EPYX WORLD OF GAMES	299
FIRE AND FORGET 2	299
KLAX	299
MIDNIGHT RESISTANCE	299
NAVY SEALS	299
NO EXIT	299
OPERAT. THUNDERBOLT	299
PANG	299
PLOTTING	299
PRO TENNIS TOUR	299
ROBOCOP 2	299
STUN RUNNER	299
SWITCH BLADE	299
THE SPY WHO LOVED ME	299
TINTIN SUR LA LUNE	299
TOKI	299
WILD STREETS	299

CONSOLE GX 4000 + 2 MANETTES + 1 JEU GRATUIT BURNING RUBBER 990 F



SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	690
CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM	990
PISTOLET PHASER	259
AFTERBURNER	325
ALEX KID IV	325
ALTERED BEAST	325
BATTLE OUTRUN	325
CASINO GAMES	295
CHASE HQ	325
CLOUD MASTER	295
CYBORG HUNTER	285
DEAD ANGLE	295
DOUBLE DRAGON	325
E SWAT	325
FIRE & FORGET 2	295
GAIN GROUND	325
GHOSTBUSTERS	295
GOLDEN AXE	325
GOLFMANIA	295
KUNG FU KID	265
OPERATION WOLF	325
POWERSTRIKE	265
PSYCHO FOX	325
OUT RUN 3D	315
R TYPE	325
RAMBO 3	325
RAMPAGE	295
RC GRAND PRIX	325
SCRAMBLE SPIRITS	295
SHANGAI	265
SHINOBI	325
SHOOTING GALLERY	265
SLAP SHOT	325
SPELL CASTER	325
SUB MARINE ATTACK	325
SUPER MONACO GP	325
TENNIS ACE	325
THUNDER BLADE	315
VIGILANTE	325
WONDERBOY 2 ML	285
WONDERBOY 3	325
WORLD CUP SOCCER	285
WORLD GAMES	285

SNK NEO GEO

BASEBALL STAR	1790
CYBER LIP	1990
MAGICIAN LORD	1790
NAM 1975	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HEROE	1990
SUPER SPY	1990
TOP PLAYER GOLF	1990

SNK NEO GEO 3490 F



Dans votre ville

LYON
7, cours Gambetta
69003 Lyon
78.60.33.60

NOUVEAU

OUVERTURE

NANTES
21, Place Viarme
44000 Nantes
40.35.42.42

PC ENGINE

CORE GRAPHX + 1 JEU	1290
JOYPAD NEC	299
AERO BLASTER	299
AFTERBURNER 2	349
BATMAN	349
BOMBER MAN	349
CHAMPION WRESTTER	349
CYBER KNIGHT	349
DEVIL CRUSH	349
F1 CIRCUS	349
FORMATION SOCCER	349
GOMOLA SPEED	349
LODE RUNNER	299
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
OUT RUN	349
PACLAND	299
PC KID	349
PUZNIC	299
RABIO LEPUS SPECIAL	349
RASTAN SAGA 2	349
RYUKYU	349
SPACE HARRIER	299
SPIN PAIR	349
SUPER VOLLEYBALL	349
THUNDERBLADE	349
VEIGUES	299
VIGILANTE	349
VIOLENT SOLDIER	349
WARABI	349
WAREHOUSE GUY	349
WINNING SHOT	349
WORLD BEACH VOLLEY	299
WORLD COURT TENNIS	349
WORLD STADIUM	349
XEVIOUS	299
ZIPANG	299

NEC CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	3990
CD ALTERED BEAST	499
CD DEATH BRINGER	399
CD DEKO BOKO	399
CD FINAL ZONE 2	449
CD GANPURA	449
CD GOLDEN AXE	449
CD RANMA	399
CD RED ALERT	449
CD SHANGAI 2	399
CD SIDE ARMS	449
CD SUPER DARIUS	449

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPH X	2490
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399

news previews

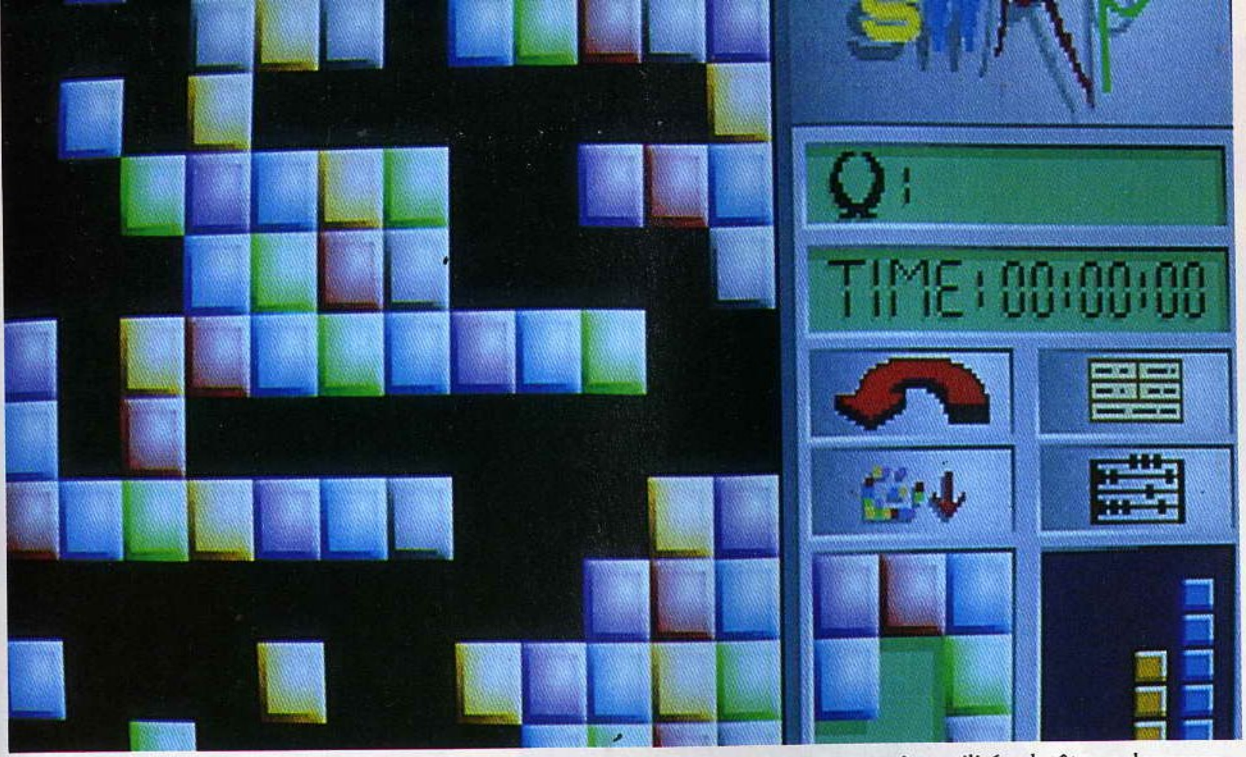


ÇA VA BIENTOT SORTIR !

NARC

NARC, c'est pour le mois de novembre, mais nous avions déjà eu l'occasion de vous en parler: vous luttez contre la drogue (vous faites partie du NARCotic Bureau, l'équivalent ricain de notre brigade anti-drogue) et tuant tous les dealers, le but ultime étant de dégommer Mr Big, le chef des méchants. 11 niveaux, des armes à ramasser et la possibilité de jouer à deux: classique et efficace. C'est chez US Gold et sur ST, Amiga et CPC.





SWAP

La règle de ce jeu est simple: si deux carreaux de la même couleur sont en contact, ils disparaissent. Le but de l'opération consiste, par permutations successives, à procéder aux appariements tragiques jusqu'à effacement complet du tableau. Sous cette règle simplissime se cachent des situations aussi complexes qu'inattendues et des stratégies alambiquées. Si trop de pièces sont isolées, sans aucune chance d'être appariées, on peut les faire tomber à la base de la fenêtre. Mieux (ou pire): des hexagones ou des triangles peuvent être utilisés plutôt que des cases. Et ne croyez pas que trois côtés seulement simplifient les choses, bien au contraire! Microïds signe là un jeu d'une richesse exceptionnelle, jouable à l'infini avec des centaines de millions de tableaux générés aléatoirement.

C'EST Q

par Emmanuel LAPIERRE

BARPHONE

Ce qu'il y a de génial avec ce téléphone de voiture, c'est qu'on peut s'en servir même si on n'est pas en voiture, grâce à sa batterie autonome! Tout blanc, d'une classe rare, un beau cadeau pour papa... fortuné.

Disponible chez T.S.(42 63 15 15)

Prix public: 11 500 H.T. voiture et communications non comprises.







WALKMAN WM-BF 59

Le Sony du mois est taillé direct pour l'aventure. Robuste, d'un look agréable, tout jaune et auto reverse, il ne craint ni le sable, ni les projections d'eau. Vous me direz qu'en hiver...

Prix public: environ 700 frs.



AKG K 1000

Voilà un casque qui n'est pas fait pour les sourds! A ce prix-là, vaut mieux d'ailleurs ne pas l'être. Mais attention, ce casque est à la pointe de la technologie auditive: aucune isolation phonique, plus de coussinets et il ne touche pas les oreilles. En quelque sorte, ce sont des mini-enceintes posées sur la tête. D'un poids de 270 g, il est réservé aux mélomanes les plus exigeants.

Prix public: 5990 frs. On croit rêver...







GENIAL

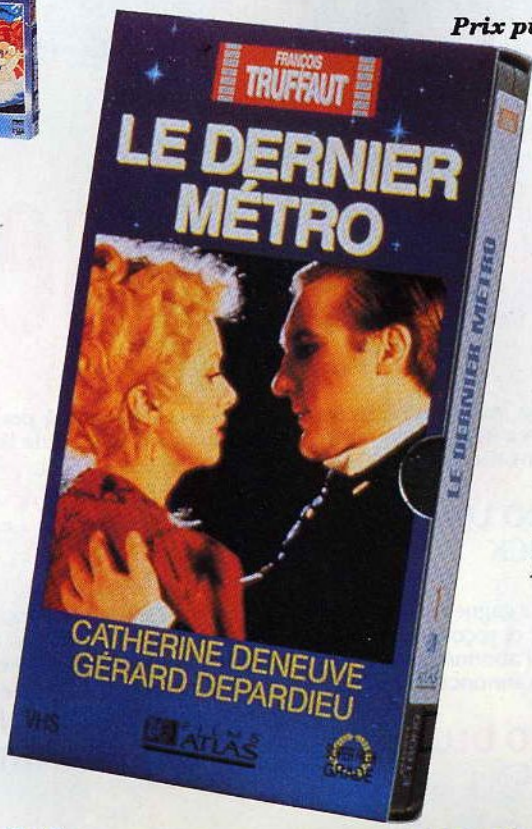




TOSHIBA V 660

Dans le genre rapport qualité/prix, beauté/ergonomie et j'en passe, voilà un magnétoscope qui décoiffe! 4 têtes, Hi-fi stéréo, pal/sécam, deux prises péritel (indispensable!), et tout et tout! Une bête de course superbe et racée...

Prix public: 4990 frs. Une belle affaire...



LA MALLETTE DES EWOKS

Les Ewoks, vous vous souvenez? Ces gentils oursons guerriers de la saga de "La Guerre des Etoiles" existent aussi en dessin animé. CBS/FOX sort, juste avant les fêtes les petits malins, un joli coffret avec deux cassettes, une montre et un poster. Pour que les petits laissent nos micros tranquilles un moment...

Prix: Environ 229 frs.

LES GENIES DU CINEMA

Les éditions Atlas lancent une nouvelle collection, la première du genre. Chaque quinzaine, un grand film chez votre libraire, avec un fascicule présentant l'œuvre du cinéaste-auteur, comme par hasard, du film. Il y aura, entre autres, des films de Truffaut, Hitchcock et Charlie Chaplin.

Prix public: 129 frs.

YAMAHA YST-C11

Miniaturiser, c'est bien, encore faut-il que l'ensemble soit de qualité. Avec Yamaha, pas de problème, c'est tout bon. Avec son ampli "Active Servo Technology" (appréciez la dialectique, son lecteur compact-discs, sa platine double cassette et des enceintes de toute petite taille, un ensemble de qualité. Comment ça, je l'ai déjà dit?

Prix public: 6990 frs.

BASF E 300

Enfoncés les Japonais! C'est Basf qui, le premier, sort une cassette vidéo vierge de 5 heures d'autonomie! Record du monde digne de figurer dans le livre Guiness des Records. Sauf si quelqu'un dit mieux avant la nouvelle édition. Ça m'étonnerait...

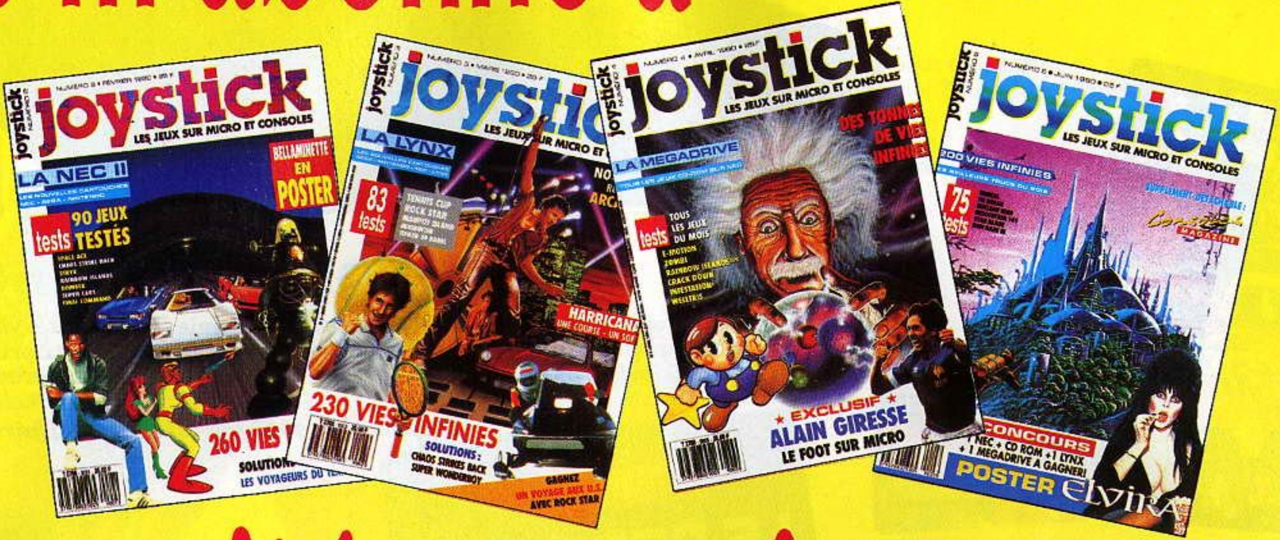
Prix public: environ 100 frs.





Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros de JOYSTICK 200F au lieu de 250F. Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un soft pour leur bécane. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possiblité de passer vos petites annonces A MOITIE PRIX !

C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédicadé au prénom de votre choix.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

BERENI Yann
BOUTAMINE Cyril
CHEN Fernand
DAVENTURE Vincent
FANO Grégoire
HUET Laurent
MARCHAND Jocelyn
PAZZAGLIA Lionel
SIMON Julien
THOMAS Pierrick

ABONNEMENT EUROPE 350 F
RESTE DU MONDE (par avion) 500 F

BULLETIN D'ABONNEMENT
(à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La Défense)

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre serveur. Le PSEUDO :.................. (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

☐ **OUI !** Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	~~17~~	~~18~~	~~19~~	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

☐ **OUI !** Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. (N°7 = 30F)

1	2	3	4	5	6	7	8	9

NOM ______________ PRENOM ______________

ADRESSE ______________

____

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE ______________

ORDINATEUR ______________ DK ☐ K7 ☐

AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI ☐ NON ☐

AGE ______

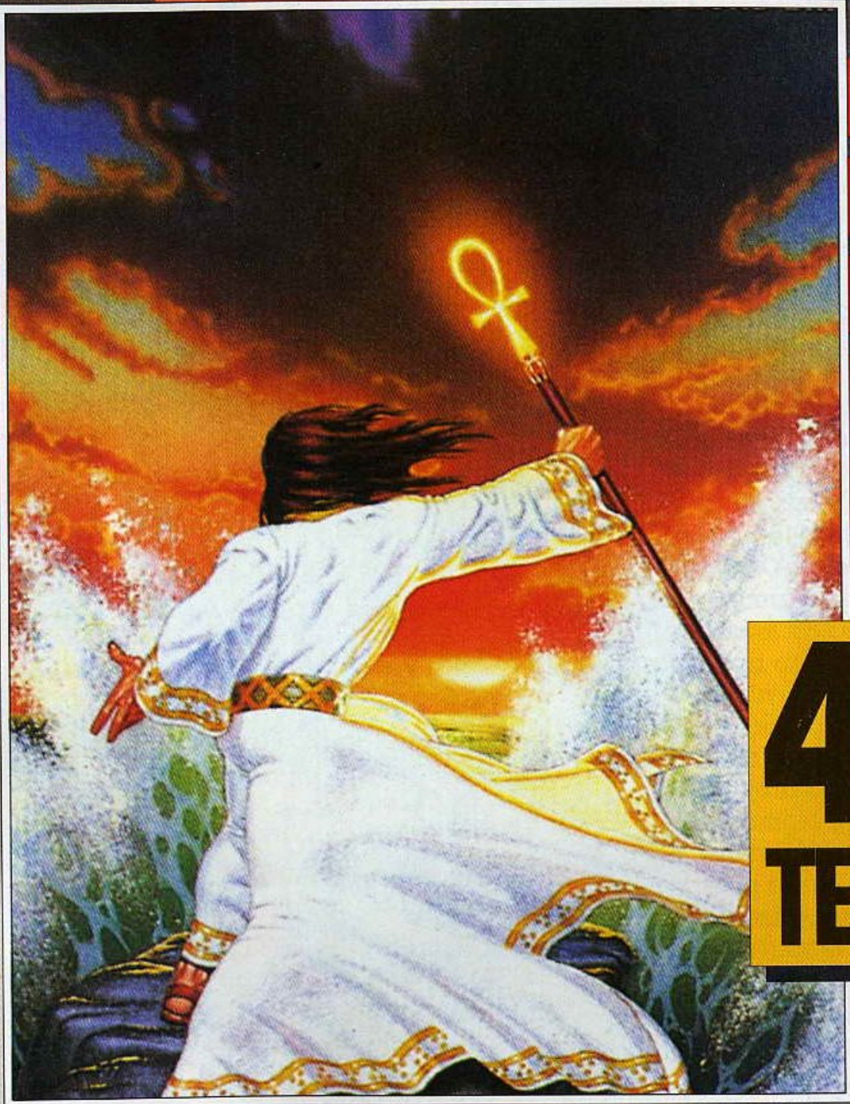
COLLECTION

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS

N° 5



MEGADRIVE
SEGA
SUPER GRAFX
LYNX
GX 4000

NINTENDO
GAME BOY
PC ENGINE
NEO GEO

VISITE GUIDEE CHEZ NINTENDO

41 TESTS

ADVENTURES OF LOLO • AERIAL ASSAULT • AFTER BURNER II • BURAI FIGHTER • COSMOTANK
DARIUS + • DOUBLE DRIBBLE • F1 CIRCUS • FINAL BLASTER • FUNNY FIELD • GAIN GROUND
HELLFIRE • HERZOG ZWEI • INSECTOR X • ISHIDO • KLAX • NAVY SEALS • NO EXIT
OPERATION WOLF • PAPER BOY • PAT RILEY BASKETBALL • PENGUIN BOY
PHANTASY STAR II • PIPE DREAM • PITMAN • PLOTTING • PUZZNIC • RAINBOW ISLAND •
ROBOCOP II • SLIME WORLD • SOLAR STRIKER • SWITCH BLADE • TASMANIA STORY
THE SHOW OF MOMOTAROH • THE STRIDER • ULTIMA IV • VERMILLON
W. RING • WILD STREET • WORLD CUP SOCCER • ZOIDS

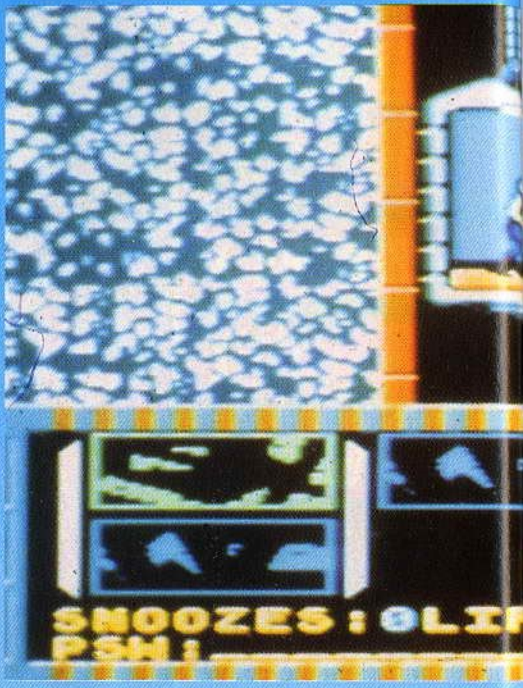
EDITORIAL

Il est exactement cinq heures du mat, j'ai pas vraiment des frissons - bien que - mais je monte le son, le sommeil me gagne et des courbatures sournoises me supplient d'aller prendre quelques heures de repos dans un lit bien douillet. Que nenni, il faut finir l'édito, que la vie est dure... Le mois dernier, faute de place, les instances supérieures, en l'occurrence Olivier notre bien-aimé (hum hum!) manager avait sucré mon édito à moi perso (snif, snif!), le seul petit endroit dans tout Consoles News où je pouvais vous causer et vous dire tout ce que j'avais sur la patate. Bon, voilà, puisque les choses se sont améliorées et qu'Olivier m'a enfin donné le feu vert (ou rouge, je ne sais plus), me voici de retour. Le mois de novembre est toujours un grand mois, pour les news. D'abord parce que c'est juste avant décembre et que décembre c'est le mois des cadôs (tiens, à ce propos, n'oubliez pas mon petit chéquos de fin d'année!). A part ce point rudement important et nécessaire pour ma survie, dans ce numéro cinq de Consoles News, vous retrouverez toutes vos rubriques préférées. Les news sur tout ce qui existe et existera sur vos consoles préférées, les tests de tous les nouveaux jeux, les inénarrables Jeux... Crack qui rendent jaloux toute la profession, Danboss en est même tellement vert de rage, qu'il a carrément décidé de se prendre une Megadrive. Voilà, c'est fini pour aujourd'hui et c'est pas trop tôt. Ahhhhh! Enfin une bonne nuit de sommeil avec des jeux partout dans les couvertures et sous les oreillers, quel régal. Sayonara.

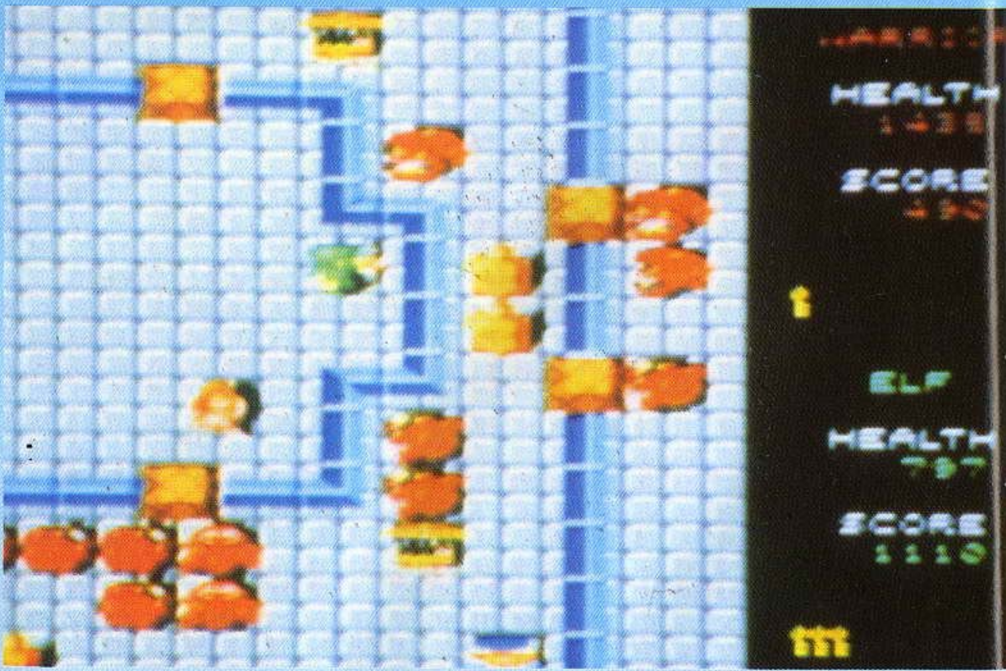
J'M DESTROY

UN KILO, UN QUINT

C'est bientôt la fin de l'année et ça se sent: même les japonais fêtent le nouvel an, et font plein de cadôs à leurs enfants. Alors évidemment les softs arrivent... arrivent... et frappent violemment les tubes cathodiques de nos moniteurs. Si vous en voulez, vous allez en avoir. On your marks. Get set. Go...



Impossible Mission sur Sega.

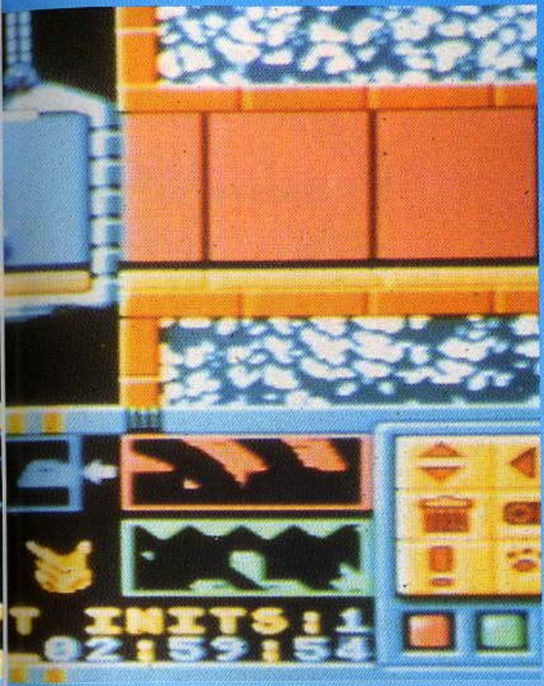


Gauntlet sur Sega.



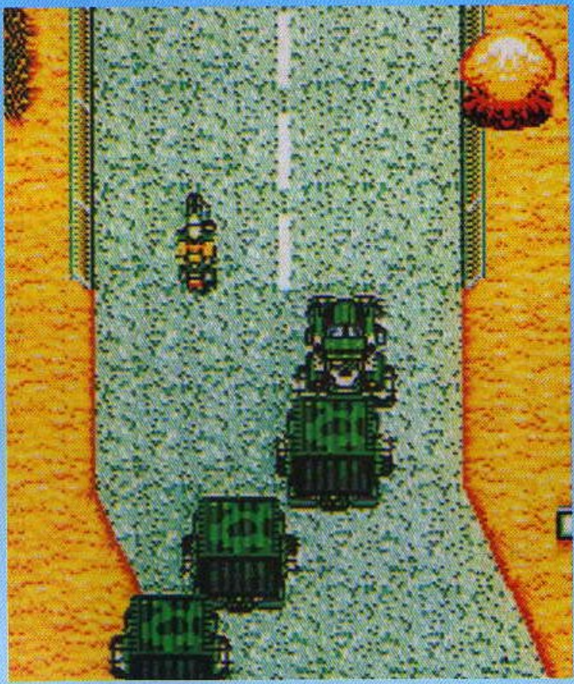
Burning Force sur Megadrive.

AL, UNE TONNE DE NEWS !





Paperboy sur Sega.



Road Busters sur Megadrive.



Cyber Shinobi sur Sega.



Klax sur la Lynx.

Une fois n'est pas coutume, nous allons démarrer avec la **Sega Master System**, et avec une société encore très peu connue: Camel Entertainment. **Impossible Mission** vous mettra dans la peau d'un agent secret. Dans un complexe futuriste, de nombreux pièges se dresseront sur votre route et vous empêcheront de venir au bout de votre mission "impossible". Tout le jeu est merveilleusement animé par un scrolling horizontal et vertical, et un soin particulier a été apporté aux mouvements du personnage. Aucune date de sortie n'a été annoncée, mais à coup sûr c'est pour bientôt. **Paperboy** qui ne devrait plus trop tarder sur console NES, sera également converti sur la Sega 8 bit. Vous jouez le rôle d'un distributeur de journeaux qui, coûte que coûte, doit achever sont boulot, au risque de se faire virer avec perte et fracas. Toujours chez Camel Entainement, **Indiana Jones** est un jeu de plateforme pure souche. Cavernes, grottes souterraines, échelles, pièges mortels et ennemis sanguinaires feront certainement d'Indiana Jones un des hits sur cette console. Le dernier jeu à venir de cette compagnie et le célébrissime **Gauntlet**. Vedette incontestée des salles de jeux depuis de nombreuses années, ce jeu au scrolling multi-directionnel dans lequel vous devez combattre des monstres dans un dédale de labyrinthes, est aussi attendu que la venue de Miss Univers dans les bureaux de Joystick! **Cyber Shinobi** de Sega est encore un jeu de plateforme. Vous devrez une fois de plus détruire les méchants, et sauver les gentils d'une mort certaine. A la fin de chaque niveau, y a des gros monstres avides de sang, à vous de savoir vous sortir des situations les plus périlleuses.

Passons un cran au-dessus avec la **Megadrive**. Avec **Burning Force** de Namcot, attention aux yeux. A travers un décor à la Space Harrier, à bord d'une moto futuriste à réacteurs, parcourez cinq planètes et luttez contre les gigantesques ennemis de fin de niveaux. Une super réalisation, une action hyper-rapide devront sans aucun problème permettre à Burning Force de se placer dans le Top Ten des jeux sur Megadrive. **Atomic Robo-Kid** de Treco ne devrait également plus trop tarder, sa sortie au Japon étant prévue pour le mois d'octobre. C'est à grands coups de rayons laser qu'un mignon petit robot devra se débarrasser de ses assaillants. Doté d'un scrolling multi-directionnel sur deux plans, ce jeu devrait également avoir pas mal de succès lors de sa sortie. Le jeu qui actuellement fait le plus gros carton au pays du jeu vidéo est **FZ Axis** de Wolfteam. Se déroulant entièrement en pseudo 3D ce jeu de tir est doublé d'une partie recherche à en faire pâlir les meilleurs jeux d'aventure. Avant de commencer à jouer assurez-vous d'avoir à votre portée, papier, stylo et gomme, vous en aurez besoin pour vous y retrouver. **SAME! SAME! SAME!** de Toaplan est comme toujours chez cet éditeur un Shoot'Em Up. Des dizaines d'options customisant votre vaisseau, des centaines d'envahisseurs, des dizaines de niveaux. Et toujours une réalisation impeccable. Réputation de la marque oblige. **Road Busters** de Telenet Japan est un jeu d'action au scrolling vertical. Aux commandes d'un truck américain, n'hésitez pas à balancer voitures, motos, side-cars sur le bas-côté, ils ne sont là que pour vous empêcher de mener à bien votre mission. En tout huit types d'armes et d'options amélioreront l'efficacité du camion. Ce jeu est annoncé pour la fin du mois de novembre.

Du côté de la Megadrive Française, on devrait enfin voir **Moonwalker**, le jeu de notre ami à tous, j'ai nommé: Michael Jackson. Allons donc faire un tour chez Nintendo. On commence par la console **NES**. Ça y est, **Double Dragon II** est arrivé. Pur jeu de baston pour un ou deux joueurs, Double Dragon II sera testé entièrement dans le prochain numéro de Consoles News. Si vous ne pouvez pas attendre, courez chez votre revendeur, vous ne le regretterez pas. Avec **The New Zealand story**, retrouvez les aventures de Tiki le kiwi. Succès incontesté sur

UNE TONNE DE NEWS...



FZ Axis sur Megadrive.



Double Dragon II sur NES.



The New Zealand Story sur NES.

toutes les machines sur lesquelles ce jeu a été adapté, The new Zealand Story ne risque pas de décevoir, son côté sympathique prenant toujours le dessus sur une réalisation en dents de scie. Aucune date de sortie en France n'est encore prévue. Phénomène identique pour **Hatris**. Ce coup-ci à la place des traditionnelles formes géométriques de Tetris, Nintendo nous fait le coup du chapeau. Dégringolant à toute vitesse du haut en bas de l'écran, Hatris se révèle au moins aussi intéressant que Tetris, du moins à en juger par l'intérêt que portent les Japonais à ce jeu. **The Last Ninja** n'est également plus un jeu à présenter. Dirigez un ninja dans un dédale de salles en trois dimensions, utilisez votre cervelle pour ouvrir les passages secrets et foudroyez sur place vos adversaires grâce à la puissance de vos coups fraîchement acquis. C'est les programmeurs de System 3 eux-mêmes qui ont réalisé cette conversion. Autant vous dire qu'ils ont particulièrement chouchouté leur réalisation.

Après Batman, **The Amazing Spider Man** est le nouveau jeu sur **Gameboy** mettant en scène un super-héros. Dans ce jeu de plateforme au scrolling multi-directionnel, parcourez les rues de la ville, montez sur les toits des maisons et entrez dans le complexe du Dr Octopus. Grâce aux toiles que

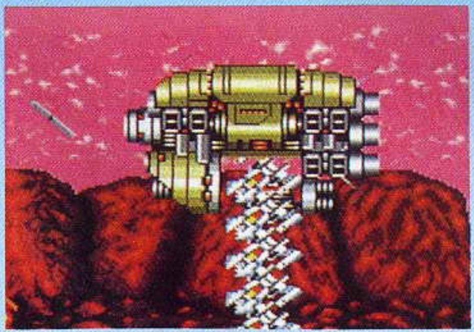


Duck Tales sur Gameboy.

vous serez à même de tisser les situations les plus désespérées pourront être surmontées. A observer avec grande attention lors de sa sortie en France. **Mercenary force** vous met dans la peau d'un petit guerrier nippon. Ce jeu mi-action, mi-aventure vous opposera à des adversaires redoutables. Plus vous tuez de monstres et plus votre bourse se remplit. Ainsi, achetez de nouvelles armes et avancez encore plus loin dans l'aventure. Aucune date n'est encore avancée pour la sortie de ce soft, mais l'importation parallèle devrait une fois de plus fonctionner à donf. **Duck Tales** de Capcom est un jeu de plateforme, mettant en scène un sympathique canard. Très largement inspiré des dessins animés de Walt Disney, ce jeu est doté d'un des meilleurs graphismes sur cette console. Plus de commentaires cette fois sur **Klax** qui devrait sortir dans le courant du mois de novembre.

Allez, on se repose un petit peu? Comment, non? Bon, vous l'aurez voulu. On continue donc avec la **PC Engine**. **Legion** est un nouveau Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur CD Rom. Lorsqu'on connaît les capacités de cette machine en matière de jeux de tir, et lorsque celui-ci est en plus sur un tel support, on imagine très bien ce que cela peut donner. Sur PC Engine, on avait pas encore vu un jeu reprenant le principe de Tetris. Avec **Spinpair**, c'est maintenant chose faite. Sortie de cette nouvelle repompe prévue pour le début du mois de décembre. **Walliby** est un jeu hyper original, puisque comme son nom l'indique il traite de kangourous. Apparemment ce jeu est un jeu de pronostics mettant en scène ces gros animaux sautillants. **Avenger** de Telenet Japan est encore un Shoot'Em Up. Décidément cette console est vraiment la reine des jeux de tirs. Autant vous dire tout de suite que lors de sa distribution en France, Avenger risque fort de faire un malheur. Même si **Parasol Star** de Taito ne devrait pas arriver avant février 91, on n'a pas pu résister à vous en parler.

Legion sur PC Engine.



Spinpair sur PC Engine.



Avenger sur PC Engine.





Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

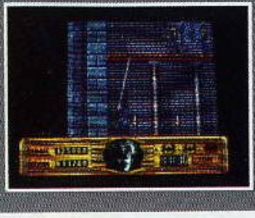
MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN





AMSTRAD



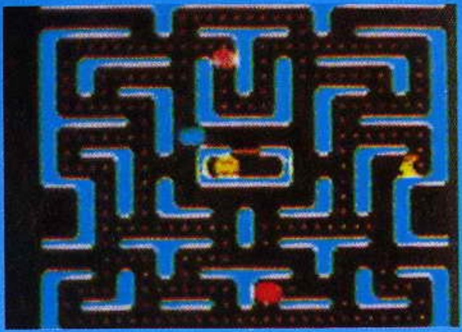


INFOS Consoles

UNE TONNE DE NEWS...



Parasol Star sur PC Engine.



Ms Pac-Man sur Lynx.

Pourquoi? Tout simplement parce que Parasol Star est la suite de Bubble Bobble et de Rainbow Islands, testé un peu plus loin dans ce numéro. **Gomola Speed** d'U.P.L est un jeu d'action mettant en scène une chenille. Tout se déroule à l'écran suivant un scrolling multi-directionnel à en faire baver un escargot, c'est rapide, bien fait et très amusant même si les graphismes ne sont pas toujours à la hauteur de nos espérances. Sortie prévue dans le courant du mois de novembre.



Super Spy sur Neo-Geo.

Il serait peut-être temps que des nouveautés agrémentent la pauvre logithèque de la **Lynx**. Voyons voir... Ah oui, voilà. **Klax** de Tengen ne devrait plus trop tarder. Avec le hard de la Lynx, le déplacement des briques risque de dépasser de très loin toutes les autres versions de ce jeu. Inutile également de présenter **Ms Pac-Man** qui devrait voir le jour avant les fêtes de fin d'année. **Paperboy** et également dans la même situation. Comptons également sur **Zarlog Mercenary** pour augmenter la logithèque forte d'une toute petite dizaine de titres à l'heure actuelle.

Et alors... Sur la plus chère des consoles la **NEO-GEO**, quoi de neuf? Deux softs sont prévus pour le mois de novembre. **Super Spy** vous transporte dans la peau d'un agent secret. L'action se déroule selon un scrolling horizontal un peu comme Operation Wolf. A l'écran, notre super espion est vu de dos, les ennemis arrivant en face. Pour se défendre, il pourra utiliser ses pieds, ses poings, et toutes les armes qu'il sera amené à rencontrer au cours de son périple. Le second jeu qui devrait être disponible est **Cyber-Lip**. Véritable jeu d'arcade à scrolling multi-directionnel, Cyber-Lip justifiera peut être l'investissement d'une telle console.

Enfin, reparlons un petit peu de la **Super Famicom** dont nous avions déjà parlé dans le dernier numéro de Consoles News. **Pilot Wings** de Nintendo vous placera aux commandes d'un biplan de la première guerre mondiale, d'une aile delta et d'un parachute dans un concours de saut de précision. Dans Pilot Wings, les techniques de zoom et d'étirement de sprites sont largement utilisées; le résultat est sidérant de réalisme et de beauté. Même constatation pour **F-Zero** toujours de Nintendo, une course futuriste dotée d'animation à faire saliver les possesseurs de Neo-Geo. Vous êtes toujours d'aplomb? J'espère bien car vous avez encore beaucoup de lecture en perspective!



Cyber-Lip sur Neo-Geo.



Pilot Wings sur la Super Famicon.

TELEX

Un porte-parole d'Atari vient d'annoncer la commercialisation pour fin 91 de la Panther, après la Lynx quoi de plus logique! Cette console utilisant la même technologie que ST devrait cependant lui être bien supérieure. Plus d'informations dans un prochain numéro de Consoles News.

Mediagenic est le première compagnie américaine à avoir obtenu une licence pour développer sur Super Famicom. Dans un premier temps les jeux sortiront sous le label Activision.

Gary Gygax, créateur de Dungeons & Dragons, dont la plupart des jeux de rôle sont issus, vient de signer avec NEC, ce qui promet des jeux d'une profondeur encore inexistante sur PC Engine.

Twin Hawk est le nom officiel de Flying Shark sur Megadrive testé dans le numéro 3 de Consoles News.

100.000 Megadrive distribués par Virgin seront disponibles en Europe pour les fêtes de fin d'année.

Domark va développer des jeux pour la Console Master System. Actuellement, aucun titre n'a été avancé. Les premières cartouches Domark pour cette console verront le jour dans le courant de l'année prochaine. A ceci, Microprose, un des géants du monde des logiciels de simulation, répond... et signe avec Nintendo. Qui veut signer avec moi?

Très rapidement en rupture du stock lors de leur sortie. Formation Soccer et Super Volley Ball sont à nouveau disponibles dans toutes les boutiques agréées par Sodipeng.

LA GAMEBOY LA REINE DES GADGETS

Deux nouveaux gadgets pour la Gameboy. Le premier nous vient des Etats-Unis. Répondant au doux patronyme d'Illuminator, ce gadget permet comme le Lightboy (Cf: Consoles News du mois dernier) d'éclairer l'écran de la Gameboy. Son prix est pour l'instant encore inconnu. Le second périphérique provient du Japon. C'est une housse protégeant votre console des chocs Ça s'appelle le Caseboy, c'est de Konami, et ça coûte 1500 Yens (environ 60 francs). Aucune importation de ces deux produits n'est encore annoncée.

Egalement disponible chez :

VIDEO SHOP
50, rue de Richelieu
75001 Paris
Tél. : 42.86.03.44 poste 23

VIDEO SHOP
260, rue de Charenton
75012 Paris
Tél. : 43.43.00.64

VIDEO SHOP

GROUPE ALLIANCE
251, bd Raspail, 75014 Paris – Tél. : 43.21.54.45

Le temple de la console de jeux

REMISE 10 %
Adhérents Club

Plus de 20 modèles de consoles, 1000 cartouches en stock permanent !

SEGA 8 BITS

Titre	Prix
Console	690 F
Master System	990 F
Super System	290 F
ACTION FIGHTER	99
AFTER BURNER	320
ALEX KIDD	265
ALEX KIDD 2	290
ALEX KIDD 3	285
ALTERED BEAST	290
BATTLE OUT RUN	320
BASKETBALL NIGHTMARE	290
BLACK BELT	285
CALIFORNIA GAMES	290
CHASE HQ	320
CHOPLIFTER	285
CLOUD MASTER	290
DEAD EAGLE	290
DOUBLE DRAGON	320
DYNAMITE DUX	320
ENDURO RACER	99
FANTASY ZONE	99
FANTASY ZONE 2	290
FANTASY ZONE 3	265
GALAXY FORCE	320
GHOSTBUSTERS	290
GLOBAL DEFENSE	99
GOLDEN AXE	320
GOLVELIUS	320
GREAT GOLF	265
GREAT BASKETBALL	285
GREAT VOLLEY BALL	285
KUNG FU KID	265
LORD OF THE SWORD	320
MIRACLE WARRIOR	395
NINJA	99
OPERATION WOLF	320
PSYCHO FOX	320
PHANTASY STAR	395
RC GRAND PRIX	320
RASTAN	290
RAMPAGE	290
R TYPE	325
RESCUE & MISSION	99
ROCKY	290
SLAP SHOT	320
SCRAMBLE SPIRIT	290
SHINOBI	320
SECRET COMMAND	99
SUPER TENNIS	99
TENNIS ACE	320
THUNDERBLADE	290
TEDDY BOY	320
VIGILANTE	320
WORLD GAMES	290
WORLD SOCCER	285
WORLD GRAND PRIX	99
WONDERBOY	285
WONDERBOY 2	285
WONDERBOY 3	320
Y'S	395
ZILLION 2	285

Garantie totale 2 ans



Titre	Prix
KLAX	299
NO EXIT	299
TENNIS CUP	299
OPERATION THUNDERBOLT	299
BATMAN	299
DOUBLE DRAGON	299
BARBARIAN II	299
FIRE AND FORGET II	299

AMSTRAD GX 4000 990 F

NINTENDO

Titre	Prix
Console	690 F
ALPHA MISSION	320
AIR WOLF	340
COBRA TRIANGLE	340
CASTLE VANIA	340
DRAGON BALL	340
DONKEY KONG CLASSIC	290
RIGHTING GOLF	390
GALAGA	320
GHOST'N GOBLINS	320
GRADIUS	320
IKARI WARRIOR	340
ICE HOCKEY	290
LINK (ZELDA 2)	390
LIFE FORCE	340
LEGEND OF ZELDA	390
MAGAMAN	340
RYGAR	340
ROBOT WARRIOR	340
RUSH'N ATTACK	340
SIMON'S QUEST	390
SOLOMON'S KEY	320
SECTION Z	340
SOCCER	290
SUPER MARIO 2	390
TRACK & FIELD 2	390
TIGER HELI	320
WIZARTS & WARRIORS	340

MEGADRIVE

Titre	Prix
Console + 2 jeux	1690 F
Megadrive + moniteur	2290 F
AFTER BURNER 2	345
AIR DIVER	345
ALTERED BEAST	345
ALEX KID	290
BASKETBALL	345
BATMAN	380
COLUMNS	345
CURSE	345
DARWIN 4081	345
DJBOY	345
ES-WAT	345
FINAL BLOW BOXING	345
FORGOTTEN WORLD	345
GHOSTBUSTERS	345
GHOULS AND GHOSTS	345
GOLDEN AXE	345
HERZOG 2	345
HURRICANE 1943	390
KEN LAST BATTLE	350
LEYNOS	345
MOONWALKER	380
NEW ZEALAND STORY	345
PHELIOS	345
RAMBO III	345
SOKOBAN	345
SPACE HARRIER II	345
SUPER HANG ON MOTO	345
SUPER MASTER GOLF	345
SUPER MONACO GP	380
SUPER SHINOBI	345
TATSUJIN	345
THUNDERFORCE II	345
TURBO OUT RUN	380
WHIP RUSH	345
WORLD CUP SOCCER	345
ZOOM	345

NEO-GEO SNK

Titre	Prix
CONSOLE	3490 F
GOLF	1990
MAHJONG	1990
BASEBALL	1990
MAGICIAN LORD	1990
NAM 1975	1990

3615 VS
Toutes les nouveautés et astuces sur les consoles
Tous les nouveaux titres

PC ENGINE

Titre	Prix
Console	1290 F
Super GRAFX	2490 F
BATMAN	329
BLUE BLINK	340
CHASE HQ	390
DEVIL CRUSH	390
DIE HARD	329
DOWNLOAD	390
DRAGON SPIRIT	390
F1 CIRCUS	329
F1 TRIPLE BATTLE	390
FORMATION FOOTBALL	329
GALAGA 88	390
GONOLA SPEED	329
GUNHED	390
HEAVY UNIT	390
HELL EXPLORER	329
HONEY IN THE SKY II	329
IMAGE FIGHT	329
KING OF SWORD II	329
KLAX	329
LEGENDARY AXE	390
MR HELI	450
NAXAT OPEN GOLF	390
NEW ZEALAND STORY	390
NINJA SPIRIT	329
NINJA WARRIOR	390
OPERATION WOLF	329
P 47	390
PC KID	390
PUZNIC	390
POWER DRIFT	390
POWER LEAGUE BASEBALL	290
RADIO LEPUS SPECIAL	329
RASTAN SAGA 2	329
ROAD RUNNER	290
SHINOBI	390
SHOW MOMOTARO	329
SIDE ARMS	390
SPACE HARRIER	290
SPACE INVADER	329
SPLATTER HOUSE	390
SUPERSTAR SOLDIER	329
SUPER VOLLEYBALL	329
TIGER ROAD	390
VIGILANTE	390
WORLD BEACH VOLLEY	290
WORLD COURT TENNIS	340
W-RING	329
XEVIOUS	290

GAMEBOY

Titre	Prix
CONSOLE	590 F
ALLEYWAY	160
BATMAN	160
BOXING	220
CHESS	220
DOUBLE DRAGON	220
HYPER LOAD RUNNER	220
KEN	220
MICKEY MOUSE	220
MOTOR CROSS	220
NAVY BLUE	220
PINBALL	220
POPEYE	220
SOCCER BOY	220
SOLAR STRIKER	160
SPACE INVADERS	220
SUPER MARIOLAND	160
TENNIS	220
TETRIS	160
VOLLEYBALL	220
WORLD BOWLING	220

REPRISE ANCIENNES CONSOLES
ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX*
* Pour tout achat minimum de 2000 F

DISQUETTES 3"1/2 DF DD
par 10 : 3,90 F l'unité
par 100 : 3,50 l'unité

LYNX

Titre	Prix
CONSOLE	1390 F
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

NOM ....
ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....
Tél. ....

N° Carte Bleue
Date d'expiration ...../.....
Signature :

CR27

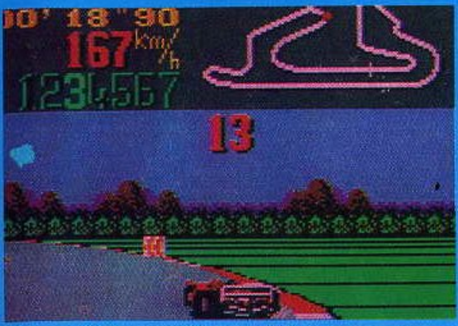
TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
* TOTAL à payer :

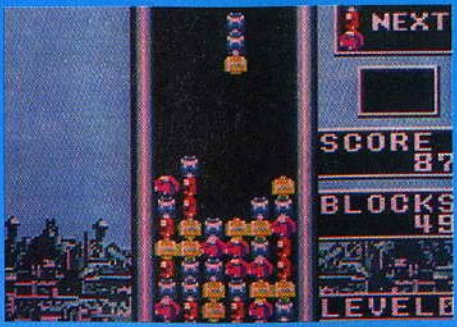
Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de rembt.)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser uniquement à :
VIDEO SHOP
VPC
BP 105
75749 PARIS CEDEX 15


RIDING HERO
TOP PLAYER'S GOLF
NAM-1975
BASEBALL STARS
CYBER-LIP
THE SUPER SPY
NEO GEO
N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite
"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."
TILT
"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."
JOYSTICK
SNK
IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571



Super Monaco Grand Prix.



Columns.



G-Loc Air Battle.

GAMEGEAR

Le mois dernier, on vous avait déjà touché deux mots des jeux qui allaient sortir sur la Gamegear, qui rappellons-le est disponible au Japon pour la modique somme de 19800 yens (soit environ 800 francs) depuis la première semaine d'octobre. La dernière-née des consoles portables de chez Sega, devrait s'être déjà incrustée dans les vitrines des meilleures boutiques de vente à l'heure où vous lirez ces lignes. Son prix devrait approcher les 2000 francs. Actuellement, seuls trois jeux accompagnent la Gamegear. Dans **Super Monaco Grand Prix**, vous prendrez la place d'un de ces cinglés de pilotes de Formule Un. Tous les circuits du championnat du monde seront présents, la lutte pour le titre sera chaude. **Pengo**, lui est un jeu du style Pac-Man. Toute l'action se déroule dans un labyrinthe formé par des cubes de glace. Poursuivi par des petits monstres hyper-rigolos, vous devrez écraser vos poursuivants contre les parois. Le jeu se déroule à un rythme d'enfer, et sur le petit écran de la Gamegear ravira tous ceux qui ont des longs trajets à effectuer. Le troisième jeu à être immédiatement disponible est **Columns**. Pratiquement entièrement repompé sur le célébrissime Tetris ce jeu est cependant très distrayant, l'expérience de la Megadrive nous l'a montrée. Cependant il restera à voir si l'intérêt sera aussi important que celui suscité par son illustre prédécesseur (un petit bonjour à Mr Pazhitnov au passage!).

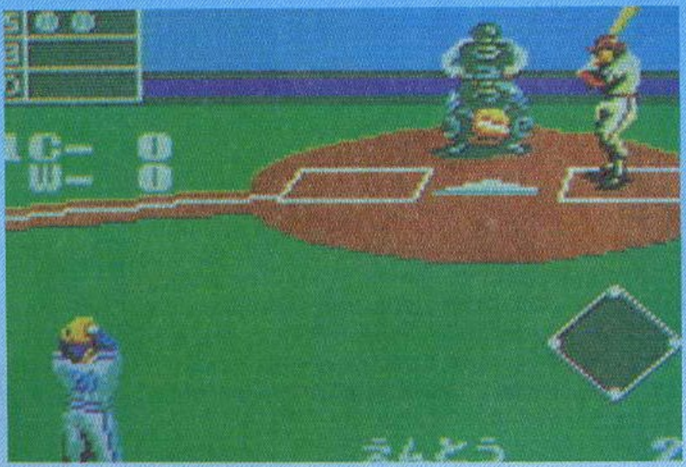
Les autres jeux attendus avant les fêtes de fin d'années sont au nombre de cinq. **G-Loc Air Battle** de Sega est une conversion d'un jeu d'arcade de la même marque. Reprenant le principe d'After Burner, G-Loc vous transportera à bord d'un avion de chasse. Tirez sur tout ce qui bouge, et attention au relief que vous survolez, la collision sera fatale. **Kinedo** toujours de Sega est un jeu de réflexion où vous devrez reconstituer un puzzle, en poussant des plaques les unes contres les autres. Si l'idée en elle-même n'est peut être pas très originale, ce jeu risquera cependant de vous passionner rapidement. Inutile de vous présenter **Wonder Boy**, tant les aventures de la petite vedette pixélisée des consoles Sega sont connues. Ce jeu de plateforme est sur la Gamegear excellemment réalisé, les petits monstres sont hyper bien dessinés et l'action bien menée. Certainement l'un des meilleurs jeux à venir. **G.G Baseball** est une simulation de baseball (bravo, vous avez gagné). Pas énormément de commentaires, sur ce jeu number one aux States et au Japon. **Mei Syndrome** se déroule un peu de la même manière que Gauntlet: scrolling multi-directionnel, des milliards de niveaux, de longues heures de jeu en perspective. En tout huit jeux qui à en juger par leur qualités ne devraient pas décevoir même les plus exigeants d'entre vous.



Mei Syndrome.



Wonder Boy.



G. G. Baseball.



VISITE GUIDEE

Nintendo devine qui vient jo



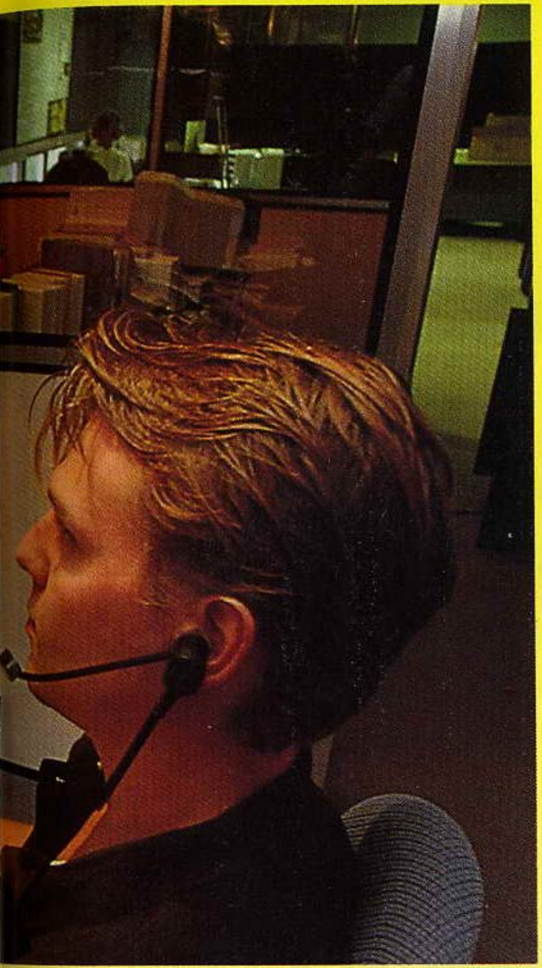
La guerre des consoles n'aura pas lieu, tout simplement parce que les divers protagonistes refusent que leur concurrence porte ce nom. Mais il faut bien reconnaître qu'il n'y aura pas de la place pour tout le monde, et devant la multitude de consoles, portables ou non, il semble évident qu'un certain nombre restera sur le carreau. Parmi eux, en tous cas, il est certain que l'on ne trouvera pas Nintendo. Oh, sa console n'est pas forcément la meilleure du marché, mais une visite dans les locaux de la société Bandaï explique mieux qu'un long discours les raisons d'un succès qui ressemble pour eux au soleil d'Austerlitz et pour les autres au crépuscule de Waterloo...

Car 1990 restera dans les annales comme l'année Nintendo; jugez plutôt vous-même avant de faire la moue: entre janvier 90 et août 90, 250.000 consoles ont trouvé preneur - ou preneuse! - Alors qu'à fin 89, le parc Français comprenait 200.000 consoles Nintendo en tout! Si la progression reste constante, et il n'y a aucune raison pour qu'elle ne le reste pas, au moins cette année, cela fera, après les fêtes, un total pour 90 de 450 000 consoles vendues dans l'année! Mieux encore, si la progression reste exponentielle (page 736 du petit Robert, entre explosion et exportable, ce qui correspond bien à Nintendo...) l'année 91 verra 1.000.000 de consoles vendues! Mais là, il faut voir ce que donneront les sorties des Megadrive, des Nec et autres produits...

Donc, d'ores et déjà un tel succès ne pouvait qu'attiser une saine curiosité et Joystick, ne reculant devant rien, a décidé de m'envoyer à Saint Ouen l'Aumône, une banlieue tellement triste qu'à coté un refuge de la SPA ressemble au Club Med, c'est dire, où se trouvent les locaux de Bandaï. Pourquoi Bandaï? C'est simple, il s'agit de la maison-mère de la console, une société spécialisée dans le jouet, dont le chiffre d'affaire mondial est tellement faramineux que j'ai pas réussi à tout noter! Ce chiffre d'affaire explique en lui-même le fait que la console, qui ne représentait qu'une petite partie de la boîte, avait un peu été délaissée. Mais le succès au Japon et aux Etats-Unis a été tel que Bandaï s'est structuré de façon à promouvoir vraiment sa console. Comme les chiffres que je vous ai donné le prouvent, les résultats ne se sont pas fait attendre. Encore ne suffit-il pas de vouloir pour pouvoir, et c'est là qu'intervient la force d'un groupe important qui permet à l'un des fleurons de mettre en place une politique percutante divisée en quatre axes: une ligne téléphonique ou un technicien spécialisé répond à TOUTES les questions concernant les problèmes «insolubles» que les joueurs rencontrent dans les différents jeux, (voir encart), un service de courrier qui répond personnellement à chaque lettre - environ 500 lettres par semaine! - un 36 15 Nintendo pas tout à fait au point même si cela ne saurait tarder, (en cherchant un revendeur à Paris, le service ne m'en signalait aucun...) et une revue gratuite dont je ne devrais même pas parler tant le mot derrière revue me fait horreur, mais dont tout acheteur d'un logiciel, s'il renvoie le coupon dans la boîte, recevra un exemplaire tous les mois... Glissons ce dernier point pour convenir qu'aucune autre console n'en propose autant à ses fans enfiévrés. Lorsqu'on connaît la force du bouche à oreille dans les cours de récré, on comprend que cette politique, loin d'être mercantile, donne une force et un impact important au moment où le choix d'une console se pose aux chères têtes blondes... Sans oublier ce qui a longtemps été le défaut majeur de la maison, une

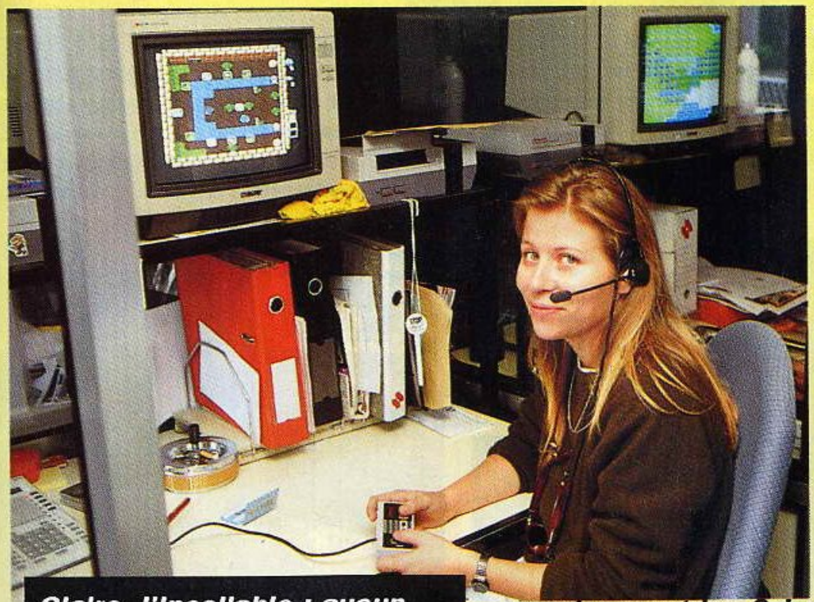
« Un problème ? Bandaï répond à toutes les questions. Même celles qui paraissent insolubles. »

...uer?

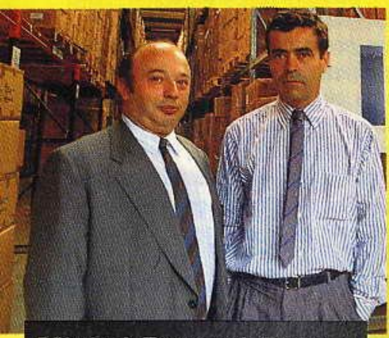


Quel est le plus beau métier du monde? Ne cherchez pas, c'est tout nouveau, ça vient de sortir, c'est conseiller technique en jeux Nintendo! Cette extraordinaire profession n'existait qu'à l'état embryonnaire en janvier 90: ils n'étaient que trois. Devant le succès de la formule, Nintendo a décidé d'étoffer son staff. Ils sont aujourd'hui seize personnes hautement qualifiées et seront vingt à la fin de l'année. Mais conseiller technique, c'est quoi? Comment devient-on un de ces héros modernes capables de finir Zelda II en un quart d'heure ou de faire exploser les scores de Gradius ou de Castlevania en un rien de temps? Nous avons posé la question à Eve Lise Deleuze, qui est la «cheftaine» du groupe. Devant son ordinateur, qui ne fait pas console, la belle jeune femme m'explique que c'est très facile. Les candidats, après avoir répondu à une petite annonce régulièrement publiée dans les journaux locaux - rappelez-vous, Saint Ouen l'Aumone... - sont choisis en fonction de critères précis: primo, ça c'est facile, aimer les jeux vidéos, et pas forcément les jeux Nintendo, faut pas être sectaire, hein... Secondo, et là ça se complique un peu, il faut avoir une excellente élocution. Eve Lise a vu des champions du joystick incapables d'aligner autre chose que des bouts de phrases incohérents, ce qui laissait le pauvre môme perplexe à l'autre bout du fil... Tertio, aïe aïe aïe, avoir une très bonne mémoire, car il faut être capable de répondre aux questions des joueurs perdus en un temps moyen d'une minute. En sachant que chaque conseiller devra connaître une centaine de jeux existants plus deux à quatre nouveautés par mois, sans compter celles de la Gameboy qui arrivent, et répondre, en moyenne aussi, à près de 2500 appels par jour pour le service, bonjour le phosphore... Voilà, me disais-je en parcourant les locaux du club, voilà un beau métier d'homme quand je vis soudain une femme. Une seule, d'accord, mais quand même. Une saine curiosité, surtout qu'elle était jolie en plus, m'a poussé à lui parler. Mon badge de presse collé sur mon chapeau, juste à coté de l'emblème Joystick lui ayant inspiré confiance, elle m'avoua s'appeler Claire de son prénom, et qu'elle était dans la maison avant la création de ce service, aux entrepôts. Petit à petit, en venant jouer durant les pauses, jamais durant les heures ouvrables, je précise pour Eve Lise, Claire s'est prise aux jeux et au jeu, et sa mutation a suivi comme dans toute boîte où l'on respecte le personnel sans le traiter comme du bétail. Comme à Joystick d'ailleurs, mais je m'égare... Pas sympa pour un rond, j'essaie de coincer Claire avec une question piège, balancée sans avoir l'air de rien: «Y a-t-il une question à laquelle vous n'avez pas réussi à répondre?» Oh la vacherie! J'avais peur qu'elle explose comme une console surchauffée, mais Claire reste souriante en m'avouant que parfois, un vieux jeu peut prendre sa mémoire en défaut, mais que non, vraiment, elle ne se souvient plus... De toute façon, il y aura toujours un conseiller pour répondre. Et c'est vrai! J'ai essayé, ils sont comme le riz de l'oncle Ben's: incollables! Il faut les voir répondre en continuant à jouer à des nouveautés dont, à priori, ils ignorent les subtilités. Equipés comme des standardistes, ou des astronautes, c'est au choix, les mains libres pour tester des jeux américains dont ils ne sont même pas sûrs qu'il sortiront un jour en France, notant les trucs et astuces qu'ils découvrent encore plus vite que Danboss quand il ne dort pas, ces spécialistes semblent eux-mêmes sortis de «Teenage Mutant Hero», une bande de justiciers chassant l'ignorance de nos consoles meurtries. Oui, vraiment, être conseiller technique chez Nintendo, c'est bien le plus beau métier du monde... Pour joindre ces héros modernes, composez le 16.1.34.64.77.55, j'ai essayé, on peut! MISOJU ■





Claire, l'incollable : aucun soft ne lui résiste !



Michel Roux et Patrick Lavanant en visite dans les entrepôts Bandaï.



Eve-Lise Deleuze



Les envols sont faits sur place dans les immenses entrepôts.



L'entrée Bandaï.

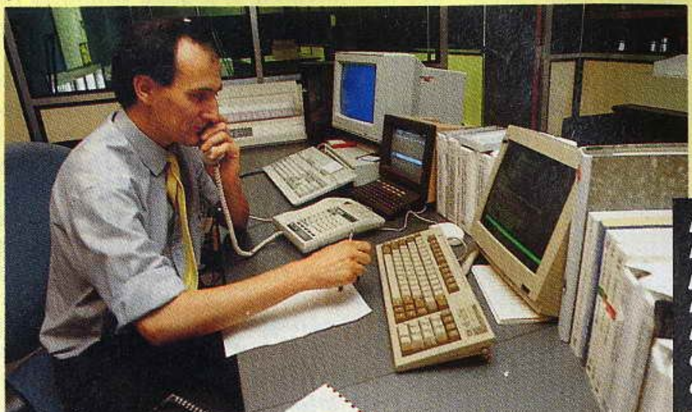
“Si Nintendo refuse de sortir de ses cartons une super-méga-console, c'est surtout parce qu'ils croient énormément en leur bébé actuel”

absence congénitale de logiciels! Là où certains concurrents proposaient une centaine de jeux, Nintendo arrivait péniblement à en offrir une vingtaine. Malgré Zelda et Mario Bros, des chefs-d'oeuvre certes, ça faisait chique dans le paysage... Comme il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis, on trouve aujourd'hui une foule de programmes d'un niveau assez élevé et assez varié pour intéresser de plus en plus de monde.

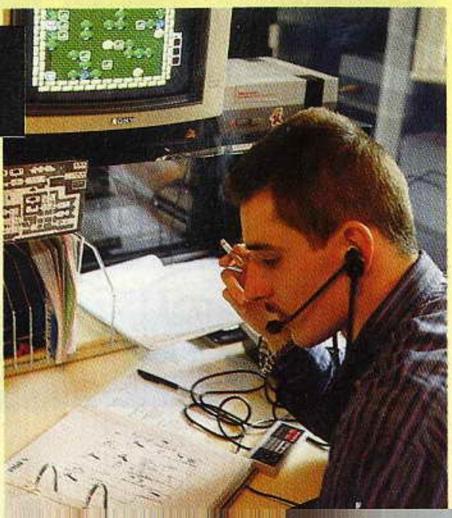
Un jeu comme Tetris, dont nous vous avons longuement parlé dans le numéro 9 de JOYSTICK,, suffit en lui-même pour justifier l'achat d'une console, alors rajoutez derrière Batman, Fester Quest, Skate or Die, sans oublier Zelda II, et la série Mario Bros dont nous vous avons parlé en temps utile, relisez les vieux numéros, tout cela donne une cohérence à un produit qui va devoir faire face, dans les mois à venir à une meute de consoles dont les qualités graphiques, les possibilités sonores et tout le tralala genre nombre de bits et tout et tout, risquent - pour eux, pas pour nous - de faire mal. Mais Michel Roux, directeur général adjoint et Patrick Lavanant, directeur commercial, ne tremblent pas un instant, sûrs de leur force, de leurs parts de marché (66% en 1989, et c'est pas fini...), et de la Gameboy. Car si Nintendo refuse de sortir de ses cartons une super-méga-console, c'est surtout parce qu'ils croient énormément en leur bébé dont l'invasion, et le mot n'est pas trop fort, est prévue en France pour bientôt. Des milliers de petites boîtes grises dorment dans leurs entrepôts, attendant le jour J et l'heure H d'une invasion heureusement toute pacifique...

Pour Michel Roux, le succès est assuré. Pas besoin d'études de marché compliquées ni de statistiques précises: ses deux filles, Charlotte et Caroline sont venues le voir en râlant contre leur grand-mère, 82 ans, parce qu'elle ne voulait pas leur rendre la Gameboy que papa avait amené à la maison. Franchement, comme test, on ne fait pas mieux. ■

EMMANUEL LAPIERRE



Devant le serveur Minitel, une présence humaine pour répondre en direct aux questions.



Assistance téléphonique permanente.

COCONUT

BIENTOT DISPO : la TURBO EXPRESS

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE ! *Pour mieux te servir...*

SPECIAL CONSOLES DE JEUX



COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 - M° Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41



MEGADRIVE 1690F

MEGADRIVE FRANÇAISE		AFTER BURNER 2	375	DARWIN 4081	375	HELLFIRE	380	RASTAN SAGA 2	380	THUNDERFORCE 3	380
+ ALTERED BEAST	**1890**	ALTERED BEAST	375	DJ BOY	375	INSECTOR X	380	STRIDER	390	WHIP RUSH	375
MEGADRIVE JAPONAISE		ALEX KID FR	299	ESWAT CYBERPOLICE	375	KEN LAST BATTLE FR	369	SPACE HARRIER 2	369	WORLD CUP SOCCER	375
+ 1 JEU AU CHOIX	**1690**	AIR DIVER	375	FINAL BLOW BOXE	375	LEYNOS	375	SUPER HANG ON FR	369	XDR	375
ADAPTATEUR CONSOLE 8 BITS		BATTLE OF THE FOUR MEN	380	FORGOTTEN WORLD FR	369	MOONWALKER	380	SUPER SHINOBI FR	369	ZOOM	375
	590	BASKETBALL	375	GHOSTBUSTERS	375	MYSTIC DEFENDER	380	SUPER MASTER GOLF	375		
JOYPAD SIMPLE	**290**	BATMAN	380	GHOULS N GHOSTS	375	NEW ZEALAND STORY	375	SUPER MONACO GRAND GP			
XE1 SG	**390**	CYBERBALL	380	GOLDEN AXE FR	369	PHELIOS	375		380		
		COLUMNS	375	HERZOG 2	375	PHANTASY STAR 2 ANGLAI	450	TATSUJIN FR	369		
		CURSE	375	HURRICANE 1943	390	RAMBO 3	299	THUNDERFORCE 2	369		



PC-ENGINE 1290F

PC ENGINE + 1 JEU	**1290**	NOUVEAU :		RADIO LEPUS SPECIAL	349	F1 TRIPLE BATTLE	390	PC KID	390	WORLD COURT TENNIS	340
SUPER GRAFX	**2490**	BATMAN	349	ROAD RUNNER	299	FORMATION FOOTBALL	349	PUZNIC	390	XEVIOUS	299
CD ROM UNIT	**3990**	DIE HARD	349	SHOW MOMOTARO	349	GALAGA 88	390	POWER DRIFT	390		
TURBO EXPRESS	**NC**	F1 CIRCUS	349	SUPER VOLLEYBALL	349	GUNHED	390	RASTAN SAGA 2	349		
PC SHUTTLE	**1490**	GONOLA SPEED	349	WORLD BEACH VOLLEY	299	HEAVY UNIT	390	SHINOBI	390		
JOYSTICK HORI	**199**	HELL EXPLORER	349	W-RING	349	LEGENDARY AXE	390	SIDE ARMS	390		
JOYSTICK BX	**149**	HONEY IN THE SKY II	349			MR HELI	450	SPACE HARRIER	290		
JOYSTICK WONTEC	**399**	IMAGE FIGHT	349	BLUE BLINK	340	NAXAT OPEN GOLF	390	SPACE INVADER	349	JEUX SG :	
XE 1 PRO JOYSTICK	**699**	KING OF SWORD II	349	CHASE HQ	390	NEW ZEALAND STORY	390	SPLATTER HOUSE	390	BATTLE ACE	390
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	**190**	KLAX	349	DEVIL CRUSH	390	NINJA SPIRIT	349	SUPERSTAR SOLDIER	349	GHOULS AND GHOSTS	449
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	**290**	OPERATION WOLF	349	DOWNLOAD	390	NINJA WARRIOR	390	TIGER ROAD	390	GRAND ZORK	390
		POWER LEAGUE BASEBALL	299	DRAGON SPIRIT	390	P 47	390	VIGILANTE	390		



SUPER GRAFX 2490F

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	**749**	FANTASY ZONE 1	99	WORLD GRAND PRIX	99		295	DOUBLE DRAGON	325	OPERATION WOLF	325	SPEELCASTER	325
MASTER SYSTEM PLUS	**1049**	GLOBAL DEFENCE	99			ASSAULT CITY	295	DOUBLE HAWK	325	PHANTASY STAR	395	TENNIS ACE	325
SUPER SYSTEM	**1399**	MAZE HUNTER 3D	99	AFTER BURNER	325	BASKET. KNIGHTMARE		DYNAMITE DUX	325	PSYCHO FOX	325	VIGILANTE	295
		POWERSTRIKE	99	ALEX KIDD			295	GHOSTBUSTER	295	R.C GRAND PRIX	325	WONDERBOY 1	285
JEUX		RESCUE MISSION	99	IN SHINOBI WORLD	325	BATTLE OUT RUN	325	GOLDEN AXE	325	R TYPE	325	WONDERBOY 2	295
ACTION FIGHTER	99	SCRAMBLE SPIRIT	99	ALEX KIDD	285	CALIFORNIA GAMES	295	GOLFAMANIA	295	RAMBO III	295	WONDERBOY 3	325
ALEX KIDD III	99	SECRET COMMAND	99	ALIEN SYNDROME	295	CHASE JQ	325	GOLVELLIUS	325	RASTAN	295	WORLD GAMES	285
BLADE EAGLE 3D	99	SUPER TENNIS	99	ALTERED BEAST	295	CHOPLIFTER	285	GREAT VOLLEY BALL	285	ROCKY	295	WORLD SOCCER	285
DEAD ANGLE	99	TEDDY BOY	99	AMERICAN BASEBALL	295	CLOUD MASTER	295	KUNG FU KID	265	SHINOBI	325	YS	395
ENDURO RACER	99	TRANSBOT	99	AMERICAN PRO FOOT		DEAD ANGLE	295	MIRACLE WARRIOR	395	SLAPSHOT	325		

NEO-GEO SNK 3850F

LA PLUS BELLE CONSOLE...
CONSOLE NEO GEO SNK PERITEL 3850

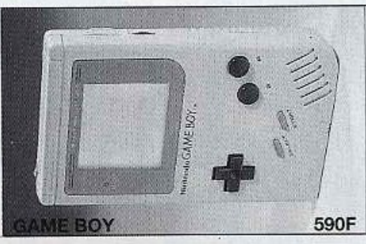
GOLF	1990
MAHJONG	1990
BASEBALL	1990
MAGICIAN LORD	1990
NAM 1975	1990

REPRISE DES JEUX POUR L'ACHAT D'UN NEUF
CE MATERIEL EST IMPORTE. NOTICE ETRANGERE.



LYNX 1490F

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2	
LYNX + ALIMENTATION	**1490**
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTNING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290



GAME BOY 590F

CONSOLE GAMEBOY	**590**	SOLAR STRIKER	175
		NAVY BLUE	240
DOUBLE DRAGON	240	WORLD BOWLING	240
BOXING	240	PINBALL	240
HYPER LOAD RUNNER	240	SUPER MARIOLAND	175
MOTOR CROSS	240	VOLLEYBALL	240
SOCCER BOY	240	MICKEY MOUSE	240
POPEYE	240	ALLEYWAY	175
TENNIS	240	TETRIS	175
CHESS	240	BATMAN	175
SPACE INVADERS	240	KEN	240

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NINTENDO	**690**	GALAGA	330	ROBOT WARRIOR	360
		GHOST'N GOBLINS	330	RUSH'N ATTACK	360
JEUX :		GRADIUS	330	SIMON'S QUEST	390
ALPHA MISSION	330	IKARI WARRIOR	360	SOLOMON'S KEY	330
AIRWOLF	360	ICE HOCKEY	290	SECTION Z	360
COBRA TRIANGLE	360	LINK (ZELDA 2)	390	SOCCER	290
CASTLE VANIA	360	LIFE FORCE	360	SUPER MARIO 2	390
DRAGONBALL	360	LEGEND OF ZELDA	390	TRACK & FIELD 2	390
DONKEY KONG CLASSIC	290	MAGAMAN	360	TIGER HELI	330
FIGHTING GOLF	390	RYGAR	360	WIZARDS & WARRIORS	360

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120	GALAXIAN	120	POLE POSITION	120
BOXING	149	GRAND PRIX	125	ROAD RUNNER	160
CALIFORNIA GAMES	190	ICE HOCKEY	125	REALSPORT SOCCER	120
DARK CHAMBER	149	KUNG FU MASTER	180	REALSPORT TENNIS	120
DECATHLON	190	MARIO BROS	149	RIVER RAID 2	179
DIG DUG	130	MEGAMANIA	110	SECRET QUEST	169
DOUBLE DRAGON	190	MIDNIGHT MAGIC	120	SOLARIS	130
DRAGSTER	110	MOON PATROL	120	SUMMER GAMES	180
F14 TOMCAT	190	PINBALL	110	VOLLEYBALL	120
GHOSTBUSTER	140	PHOENIX	140	WINTER GAMES	180

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____________
ADRESSE ____________
VILLE ________ CODE POSTAL ________
Tél ____________
N° Carte Bleue ________ Date d'expiration __/__
Signature: ____________

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +15F
* TOTAL à payer :

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

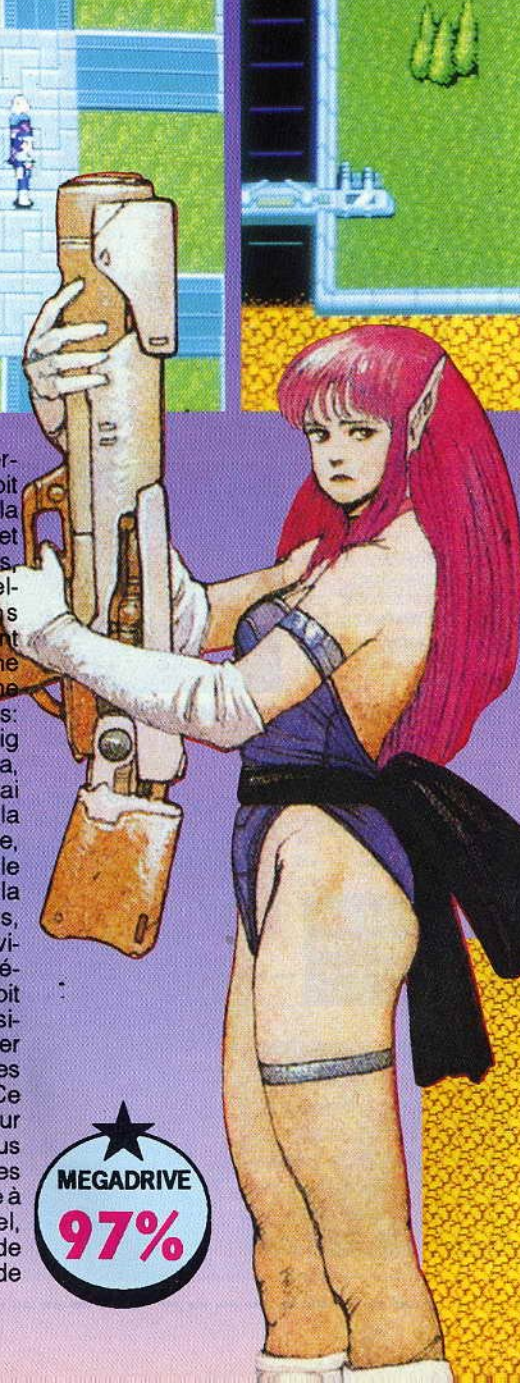
PHANTASY STAR II



La première chose qui frappe lorsqu'on prend la cartouche de Phantasy Star en main, c'est son poids. Supérieur à toutes les autres cartouches de la Megadrive, il ne s'explique que lorsqu'on ouvre cette dernière. En effet à l'intérieur une Ram permet de sauver les parties en cours comme sur une disquette, une véritable innovation sur console. La seconde chose remarquable et remarquée concerne le packaging, celui-ci est également d'un poids plus important (décidément, c'est une véritable obsession!), puisqu'il comporte non seulement une vraie notice et une carte des lieux que vous serez amené à visiter, mais également un hint book, un hint book est une sorte de bible des pokes (encore en vente partout, profitez-en!) mais dédié uniquement à un seul programme, si vous avez parié sur Phantasy Star II, bravo







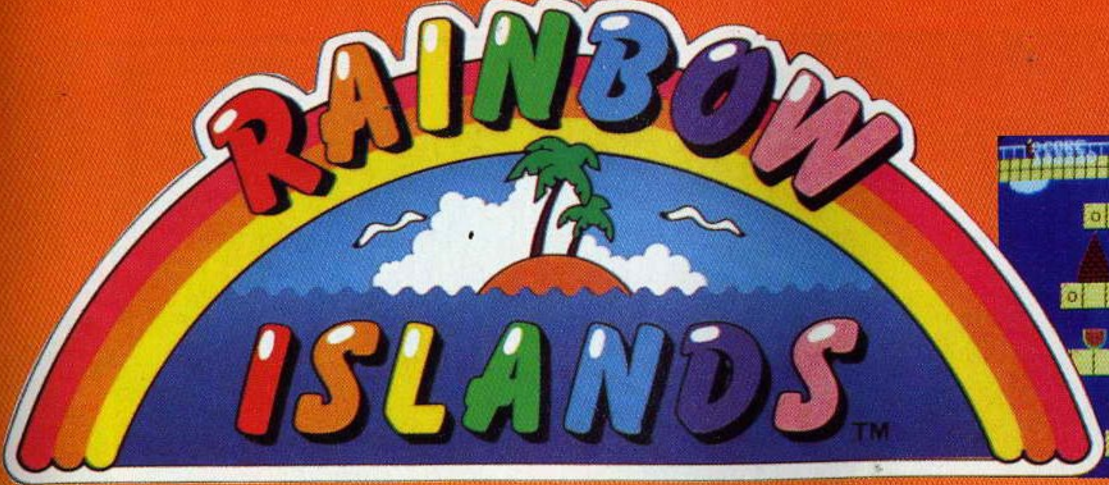
vous avez gagné. Un troisième point important est encore à noter. Bien que ce jeu soit exclusivement sur le marché parallèle de la Megadrive, enfin pour l'instant, tout le jeu et toutes les documentations sont en anglais, une première qui espérons-le se renouvellera rapidement. Ces constatations purement quantitatives et qualitatives étant faites, entrons dans le vif du sujet. Une catastrophe se prépare dans le système planétaire Algo, formé de trois planètes: Palm, Mota et Dezo. Ce système à un big problème. Jusqu'à présent la vie sur Mota, la planète la plus prospère était un vrai paradis, la végétation était luxuriante, la sécurité sociale une véritable merveille, bref tout était parfait. Oui, mais voilà que le Mother Brain, l'ordinateur gérant toute la vie de la planète, a de sérieux ennuis, envahi par des créatures étranges et vicieuses, le cerveau-mère (tradition littérale) crie au secours. En tant que bras droit du président de Mota, vous avez été désigné pour sauver le monde, et redonner ainsi à ce système la vie heureuse dont ses habitants jouissaient jusqu'à présent. Ce jeu de rôle pure souche est le premier sur Megadrive. Entièrement graphique, tous les déplacements dans les diverses villes et sur les trois planètes s'effectuent grâce à un superbe scrolling multi-directionnel, toutes les caractéristiques du parfait jeu de rôle micro, le support propice à ce style de jeu sont respectés. Ainsi vous et votre petite amie, avec qui vous partagez l'aventure, êtes caractérisés par la force, le mental, l'agilité, la chance, la dextérité aux combats et par la stratégie d'attaque et/ou de défense. La sélection des divers mouvements et des diverses actions s'effectue par le biais des trois boutons du joystick, un système de multi-fenêtrage permet à chaque instant de connaître toutes les données nécessaires à la conclusion du périple dans lequel vous vous êtes engagés. Hors des villes de nombreux combats peuvent s'engager. Aux cours de ceux-ci, les seules actions que vous serez amenés à effectuer sont purement des actions de sélection: armes à employer, technique d'attaque et de défense, etc... Une fois votre choix effectué, il ne reste plus qu'à prier pour sortir vainqueur. Si c'est le cas, des points d'expérience et de l'argent vous seront distribués. Tout au long de l'aventure de somptueuses bandes sonores accompagneront chacun de vos faits et gestes, la sonorité des musiques entre autres est certainement l'une des meilleures qu'il m'ait été permis d'entendre sur la Megadrive. Très rébarbatif au départ, à cause de sa complexité, Phantasy Star II est cependant un jeu d'exception, qui passionnera pendant de longues semaines.

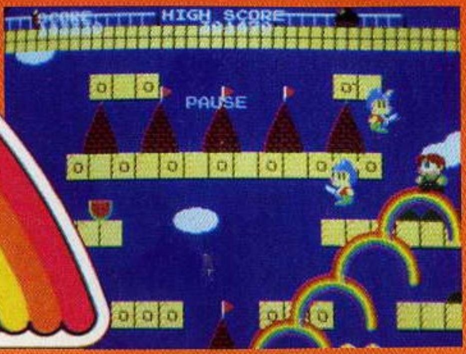
j'M DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 15
SON: 19 INTERET: 19
DIFFICULTE: 19
PRIX: 400 F ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE
97%







... Et voilà, c'est fini. L'aventure s'est terminée dans une atmosphère sympathique et chaleureuse. Mais de quelle aventure veut-il donc parler, celui-là? Tout simplement de Bubble Bobble dont Rainbow Islands est la suite. Comment, Rainbow Islands est la suite de Bubble Bobble? Ehhh oui, aussi étrange que cela puisse paraître, c'est effectivement la suite. En fait, le seul point commun entre ces deux jeux, c'est la taille des personnages et des ennemis. Tous le reste est différent. Dans Bubble Bobble, il y avait deux petits brontosaures, dans Rainbow Islands c'est un petit garçon vêtu d'une petite salopette et de deux superbes petits souliers tout rouges. C'est d'un charme, waow à faire craquer les quelques jeunes filles qui lirait ces lignes. Contrairement à Bubble Bobble, dans Rainbow Islands aucun tableau n'est statique, c'est-à-dire qu'en réalité, ils sont tous pourvus d'un scrolling vertical permettant à l'action de se dérouler sur plusieurs écrans de hauteur. En tout il y a sept îles avec des thèmes bien précis: îles des monstres, des jouets, ou encore des insectes. Il y en a même une qui est consacrée à Arkanoid (une espèce de mur de briques sur micro qui n'existe malheureusement pas encore sur nos consoles), avec des plateformes formées de briques multicolores, nous faisant revivre les grands moments d'un des monuments du jeu d'arcade et du jeu micro. Lorsque vous détruisez un ennemi, il se transforme forcément en quelque chose, parfois en pomme, d'autre fois en banane ou encore en carotte ou en fraise. En ramassant tous ces fruits, votre bonus ne cessera de grimper. Ahh ben justement, puisqu'on parle de destruction, c'est le moment de causer de votre arme. Originale, puisqu'il s'agit d'un véritable arc-en-ciel (d'où le titre: Rainbow Islands signifie "Les îles arc-en-ciel"). Cette arme est également redoutable, elle permet non seulement de détruire les monstres mais aussi d'escalader les plateformes plus rapidement. Certains petits bonus récoltés au passage permettront au petit garçon que vous dirigez de dupliquer l'arc-en-ciel en deux ou en trois exemplaires, le rendant ainsi encore plus efficace. Dans ce jeu, on retrouve ce qui avait fait le succès de Bubble Bobble sur ordinateurs ludiques, les sprites sont tout petits et super mignons. Chaque nouveau tableau est accompagné d'une nouvelle musique gaie et distrayante, cependant et on observe un phénomène identique pour les graphismes, elles demeurent bien en-deça des capacités de la Megadrive en ces domaines. Doté d'une bonne animation et d'une maniabilité correcte Rainbow Islands ne pourra vous laisser insensible. Mon principal regret restera tout de même l'impossibilité de jouer à deux, c'est vraiment dommage, mais faisons fi de cette lacune et jouons, car Rainbow Islands c'est rudement bien...

J'M DESTROY



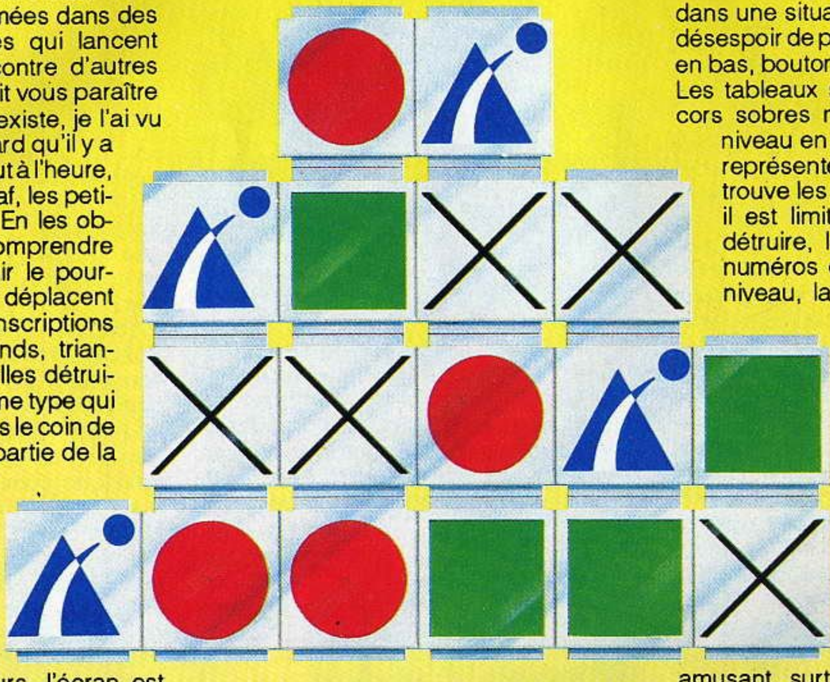
EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 400 F ENVIRON

MEGADRIVE
81%

PLOTTING

Des petites boules bizarres et velues enfermées dans des salles murées qui lancent des cubes contre d'autres cubes, ça doit vous paraître bizarre? Mais pourtant, ça existe, je l'ai vu de mes yeux vu. Pas plus tard qu'il y a pas longtemps d'ailleurs, tout à l'heure, en allumant ma GX 4000, paf, les petites boules sont apparues. En les observant bien, j'ai réussi à comprendre leur comportement, à saisir le pourquoi de leurs actions. Elles déplacent des cubes qui ont des inscriptions bizarres dessus (croix, ronds, triangles), et en les projetant, elles détruisent certains cubes de même type qui se trouvent dans la pile, dans le coin de chaque pièce. Plotting fait partie de la famille des jeux de réflexion. Tous les sprites sont mignons et clairs, les couleurs très bien choisies, et le jeu amusant. Vous dirigez donc une petite boule, vous jouez seul ou contre un ami. En mode deux joueurs, l'écran est divisé en deux parties, et les deux concurrents sont face à un tableau identique. Projeter un cube fait disparaître les cubes de même forme qu'il rencontre, et fait venir le cube qui stoppe sa course sous le contrôle du joueur. Tout la stratégie consiste à faire disparaître des cubes qui vous feront récupérer un autre cube que vous pourrez jouer au tour suivant. Dans le cas contraire, si vous ne pouvez faire un coup, vous obtenez alors un de vos cubes joker. Si vous n'avez plus de joker, et que vous êtes dans une situation bloquée, vous aurez le désespoir de perdre. On se déplace de haut en bas, bouton de feu pour lancer le cube. Les tableaux sont superposés à des décors sobres mais jolis qui changent de niveau en niveau, et le tour de l'écran représente le tableau de bord où l'on trouve les scores divers, le temps (car il est limité), le nombre de cubes à détruire, le nombre de jokers, et les numéros des tableaux. De niveau en niveau, la difficulté se corse de part l'amoncellement particulier des cubes à détruire, et aussi parce que les espaces anciennement vides sont remplis par des sections de tuyaux où les cubes viendront rebondir. Très bonne réalisation, graphismes agré-ables, nombreuses couleurs, rapidité de déplacement sauf pour le personnage principal, et c'est un peu dommage. Plotting est amusant, surtout au début, car le joueur risque de regretter le peu de changement d'un tableau à l'autre.

SEB





EDITEUR: OCEAN
GRAPHISMES: 15
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 14
INTERET: 14

GX 4000
76%





NAVY SEALS





Un hélicoptère de l'armée américaine a été descendu, sûrement lâchement, par une faction arabe fanatique. Aussitôt après l'explosion, en pleine mer pilote et co-pilote ont été capturés. La situation dans le Golfe étant déjà suffisamment tendue comme ça, le gouvernement américain décide d'engager une offensive secrète. C'est à vous qu'on a fait appel, à vous cinq, les membres du S.E.A.L.S.Votre mission, puisque vous l'avez acceptée, consiste donc à aller délivrer les deux malheureux prisonniers. Pour cela vous dirigez les 5 membres du Seals à tour de rôle. En fait, vous passez au suivant à chaque fois que l'un d'eux meurt. Tout d'abord vous devrez éliminer des hommes des troupes terroristes, détruire leurs systèmes de communication, et exploser leur stock d'armes. D'autre part, en cours de mission, vous apprendrez que le co-pilote est mort des suites des tortures qu'il a subi, paix à son âme, et que les terroristes possèdent des missiles Stinger, armes ultra-efficaces qu'ils n'ont d'ailleurs pas tardé à utiliser sur un avion civil rempli de passagers américains. Les pôôôvres.Vos hommes sont suren-traînés, ils sont spécialistes en armement, et dans toutes les techniques de combat. D'acrobatie en acrobatie, de saut en saut, prouvez votre agilité, tuez, tuez, tuez-les tous! (à scénario haineux, phrases haineuses).Navy Seals est un jeu à plateforme. Mais pas un bête de jeu tout simple, non, il dispose en plus de scrollings latéraux et verticaux, de sprites très très bien animés, de décors clairs et bien faits, et est décomposé en sept tableaux. Le personnage dirigé saute, rampe, se baisse, tire, ramasse les armes qu'il peut trouver dans des caisses, et surtout, l'animation la plus amusante, saute et se rattrappe à un tuyau, tourne sur lui-même et monte ainsi à l'étage supérieur. Ce jeu demande une très grande agilité, c'est vraiment très très dur. Pour les spécialistes du joystick de précision.

SEB





EDITEUR: OCEAN
GRAPHISMES: 16
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITE: 16

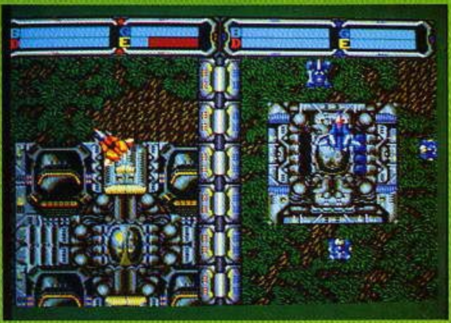
GX 4000
86%

Herzog zwei



Depuis qu'elle existe, la Megadrive ne nous a pas souvent démontré qu'elle excellait dans les jeux de tir, ou dans les jeux de plateforme, et jusque-là elle ne nous avait encore rien montré dans le genre stratégie militaire. Eh bien voilà, c'est maintenant chose faite grâce à Herzog Zwei. L'action se déroule dans un futur assez lointain, vous êtes aux commandes d'une armée robotisée au maximum, le but étant d'envahir et de conquérir le territoire ennemi, contrôlé soit par l'ordinateur, soit par un adversaire "humain". La prise en main de ce jeu mi-réflexion, mi-arcade n'est pas des plus simples. Au départ vous devez sélectionner le théâtre des opérations, à votre disposition huit régions différentes: plaines, déserts, lacs, villes, etc...
Dans chacune de ces régions, quatre ou cinq scénarios sontenvlsagbles. Ce qui apporte au jeu une certaine diversité. Avant de commencer le jeu pour de bon vous devez choisir le type de représentation graphique que vous désirez: un seul joueur à l'écran, ou bien les deux simultanément, auquel cas chacun aura droit à son écran perso. Enfin voilà, c'est parti. Le jeu se déroule entièrement selon un scrolling multi-directionnel super-rapide. Placez vos hommes, vos tanks, vos vaisseaux spatiaux de manière à protéger votre base le mieux possible, profitez du relief et des caractéristiques de chaque région, c'est encore la meilleure technique pour ne pas se faire massacrer dès les premières minutes du jeu. Rappelez-vous, l'ordinateur est fort, très fort.... Ce qui est assez dommage car le jeu seul manque singulièrement d'intérêt lors des premières parties. Mais rassurez-vous lorsque que l'on commence à bien maîtriser Herzog Zwei, ou lorsqu'on joue à deux, le jeu regagne subitement de l'intérêt. La réalisation très originale de cette production de Techno Soft lui permet de sortir de la masse, mais malheureusement son approche quelque peu complexe ne lui permet pas de s'ouvrir à tous.

J'M DESTROY







EDITEUR: TECHNO SOFT
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 15
INTERET: 15
PRIX: 369 FRANCS

MEGADRIVE
78%

GAMEBOY
40%

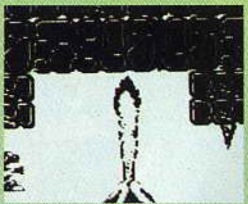


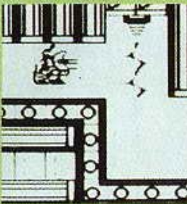
ZOIDS



Alors là, vraiment rien de bien extraordinaire dans ce jeu de tir. Le scénario tombe dans un classicisme désespérant. Vous êtes le seul à pouvoir sauver l'univers (normal, vous êtes tous les meilleurs, je n'arrête pas de le dire) à bord de votre Zoid dernier cri en matière de génie génétique, puisque le Zoid est le parfait croisement entre la machine robotisée et l'animal sauvage. Ici, vous devez lutter contre des hordes d'extra-terrestres aussi sanguinaires que décidées. Bref, le scénario bidon et commun à tous les Shoot'Em Ups.
Ce manque total d'originalité aurait pu passer inaperçu, si la réalisation avait été de taille, eh bien non! Rassurez-vous tout de suite, à scénario bidon, jeu bidon. Mais alors là, c'est vraiment très mauvais, sans aucun intérêt. Bien que le scrolling horizontal soit bon, que la maniabilité soit elle aussi excellente, et que la possibilité de jouer à deux, en connectant deux Gameboy, vous soit offerte, le jeu est une platitude affligeante. L'effet tri-dimensionnel est d'une nullité rarement atteinte. On a souvent l'impression d'être nettement devant l'ennemi, et boum, on se le prend en pleine tête. Parfois, il arrive même de se faire détruire sans savoir exactement pourquoi. Bref, laissez tomber, ce n'est pas Zoids qui vous fera passer d'agréables moments. A en jeter sa Gameboy par la fenêtre.

J'M DESTROY





EDITEUR TOMY
GRAPHISME: 09
ANIMATION: 10
MANIABILITE: 08
SON: 07
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

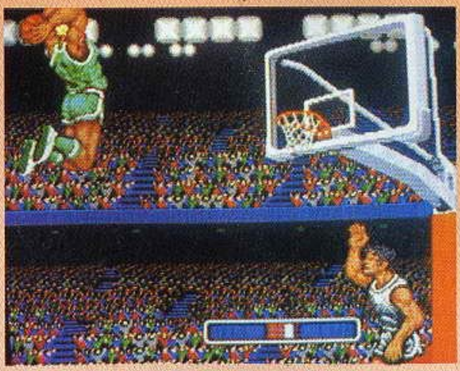


PAT RILEY BASKETBALL

MEGADRIVE
93%

Tout comme Michael Jackson's Moonwalker, Joe Montana Football, Pat Riley Basketball est un jeu basé sur une star, ici l'un des plus grands basketteurs professionnels américains de ces dernières années. Sport number one aux States, le Basketball est là-bas un véritable fait de société. Pas moins de quatre foyers sur cinq possèdent dans leur jardin ou dans leur garage un panneau de basket, certaines entreprises même mettent à la disposition de leurs employés une salle de sport avec des ballons et des panneaux. C'est ahurissant. Imaginez un peu la tête de votre patron, ou de votre prof, si vous vous mettiez en tenue de football, pendant les heures de repas! Je doute fort qu'il apprécie. Mais revenons à nos moutons et à Pat Riley basketball. Le terrain proprement dit est vu de profil, un scrolling horizontal d'une très grande souplesse permet de passer d'une moitié de terrain à l'autre sans aucune difficulté autre que celle de le demander. Mais avant d'en arriver à ce niveau du jeu il faudra passer par plusieurs étapes et sélections. C'est ainsi que dans un premier menu, huit équipes américaines parmi les plus prestigieuses, Boston, Philadelphie, Los Angeles, New York, sont sélectionnables. Un second menu vous permet de déterminer la place des joueurs en fonction de leurs aptitudes: à l'attaque ou en défense, des notes caractérisent chaque joueur. Données sous forme de tableau, ces notes permettent à chaque instant de connaître la précision des tirs, des passes, l'opportunité des placements et la vitesse de course de chacun des joueurs présents sur le terrain. Deux autres options permettent de sélectionner l'un des trois niveaux de difficulté (facile, intermédiaire ou difficile) et d'écouter les BGM, Back Ground Music - les musiques de fond - de Pat Riley Basketball. Lorsque tous ces paramètres sont déterminés, le match contre un copain ou contre l'ordinateur peut enfin commencer. Et, wouaw ça décoiffe! Dès les premières secondes on est tout de suite plongé dans l'ambiance: gros plan sur l'engagement, les joueurs mesurant au bas mot la moitié de l'écran s'élèvent et sautent avant de taper dans la balle afin de la donner à un de leurs coéquipiers. Dans cette simulation aucun détail n'a été oublié. Toutes les règles, retour secondes dans la raquette, etc... qui font du basket ce qu'il est, sont présentes. Certaines scènes de tir au panier en retourné ou en smash, comme celle de l'engagement sont sidérantes de réalisme. A la mi-temps, de ravissantes Pom-Pom girls raviront les spectateurs pendant que vous élaborez votre nouvelle stratégie de défense: en zone, ou à la culotte (un contre un). L'animation des joueurs est efficace et rapide, leur mouvement bien décomposé par une suite parfaite de dessins. Pendant toute la durée des matchs, une musique vous fera peut-être oublier que vous avez vingt points de retard! Mais au diable, puisque l'important, c'est de participer, pas vrai? Alors si vous ne devez posséder qu'une seule simulation sportive sur Megadrive, n'oubliez surtout pas Pat Riley Basketball, vous ne le regretterez pas, c'est du tout bon.

j'M DESTROY

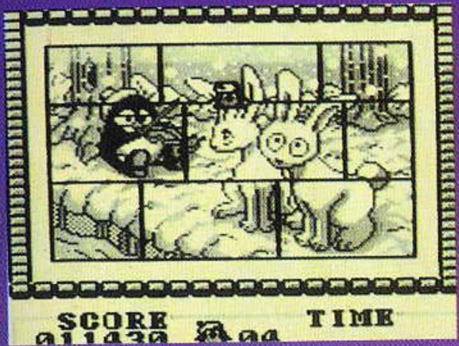


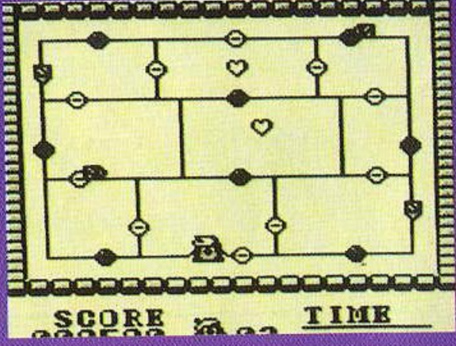
EDITEUR : SEGA
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
REALISME: 19
SON: 17
PRIX: 369 FRANCS

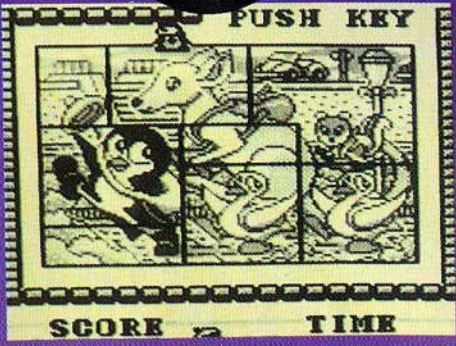


PENGUIN BOY

GAMEBOY
79%







La Gameboy aime vraiment bien les jeux mettant en scène des pingouins, puisque pas moins de trois jeux y compris celui-ci, sévissent actuellement sur cette console. Tout comme beaucoup de productions sur la Gameboy, Penguin Boy est un jeu foncièrement original. L'action se déroule dans un labyrinthe vu du dessus, un peu comme celui de Pac-Man (vous vous rappelez?). Dans les couloirs symbolisés par des traits verticaux ou horizontaux se trouvent deux types de bombes. Les unes foncées peuvent être projetées sur vos poursuivants, ce qui aura pour effet de les désintégrer temporairement, les autres plus claires, ne peuvent qu'exploser. Le but ultime étant de faire éclater toutes les bombes afin de remplir l'espace vide entre les couloirs, tout en évitant les petits fantômes lancés à votre poursuite. Ça va, vous



me suivez? Bon, parfait, je continue. Des mots de passe donnés tous les cinq tableaux permettent au joueur d'avancer plus rapidement, ce qui n'est pas pour déplaire, vu le nombre colossal de niveaux que ce jeu comporte. Malgré une excellente jouabilité, la réalisation de Penguin Boy n'est pas excellente. Si certains graphismes de fin de niveaux sont parfaitement exécutés, ce n'est pas le cas du reste du jeu. Tous sont en effet réduits à leur plus simple expression. Une musique guillerette et entraînante anime chacun de vos exploits. Si ce jeu n'est pas le jeu du siècle, il demeure cependant fort agréable et distrayant lorsqu'on s'ennuie en voiture ou dans le train. Un bon jeu.

j'M DESTROY

EDITEUR : NATSUME
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX : ENVIRON 200 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Solar Striker est l'un des premiers jeux de tirs pure souche sur Gameboy. Pour sauver la ligue stellaire, il ne reste que vous, puisque vous êtes le seul capable de piloter le Solar Striker, l'ultime engin de combat spatial. Habilité par la FUP (la Fédération Unie des Planètes) à tuer tout ce qui passe sous le nez de votre fuselage, vous décidez de vous lancer, et de partir vers de nouveaux horizons pour massacrer ces putains d'extraterrestres, qui n'arrêtent pas de vos prendre la tête depuis la création des jeux vidéo. Solar Striker est comme de bien entendu un jeu de tir à scrolling vertical, doublé cependant d'un petit scrolling horizontal, histoire d'augmenter la surface de jeu et de rendre jalouses les consoles considérées jusque là comme supérieure techniquement à la Gameboy. Comme dans tous les Shoot'Em Up moderne, des vaisseaux bonus, une fois détruit, permettent au joueur de récupérer de nouveaux armements. Ainsi a chaque petits extras, votre vaisseau se verra customisé par des tirs photons d'une puissance et d'une intensité sans cesse croissante. Par rapport aux meilleures réalisations sur la dernière née des consoles de Nintendo, Solar striker est nettement moins beau. Les graphismes notamment sont réduit à leur plus stricte expression, quelques points symbolisent des étoiles, des traits verticaux pour les routes lors d'un survol de ville, etc... Malgré ces quelques défauts, que nous qualifierons de «défauts de jeunesse», Solar Striker est un bon jeu de tir, où l'action prend rapidement le pas sur l'esthétisme.

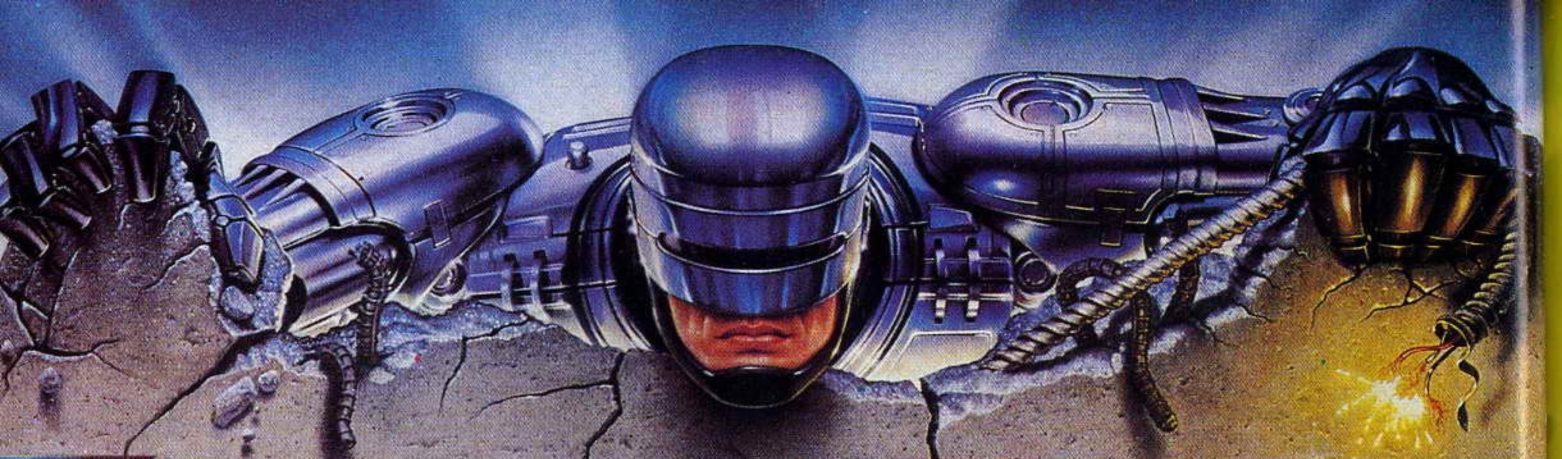
j'M DESTROY

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 15
SON: 16
PRIX: 175 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

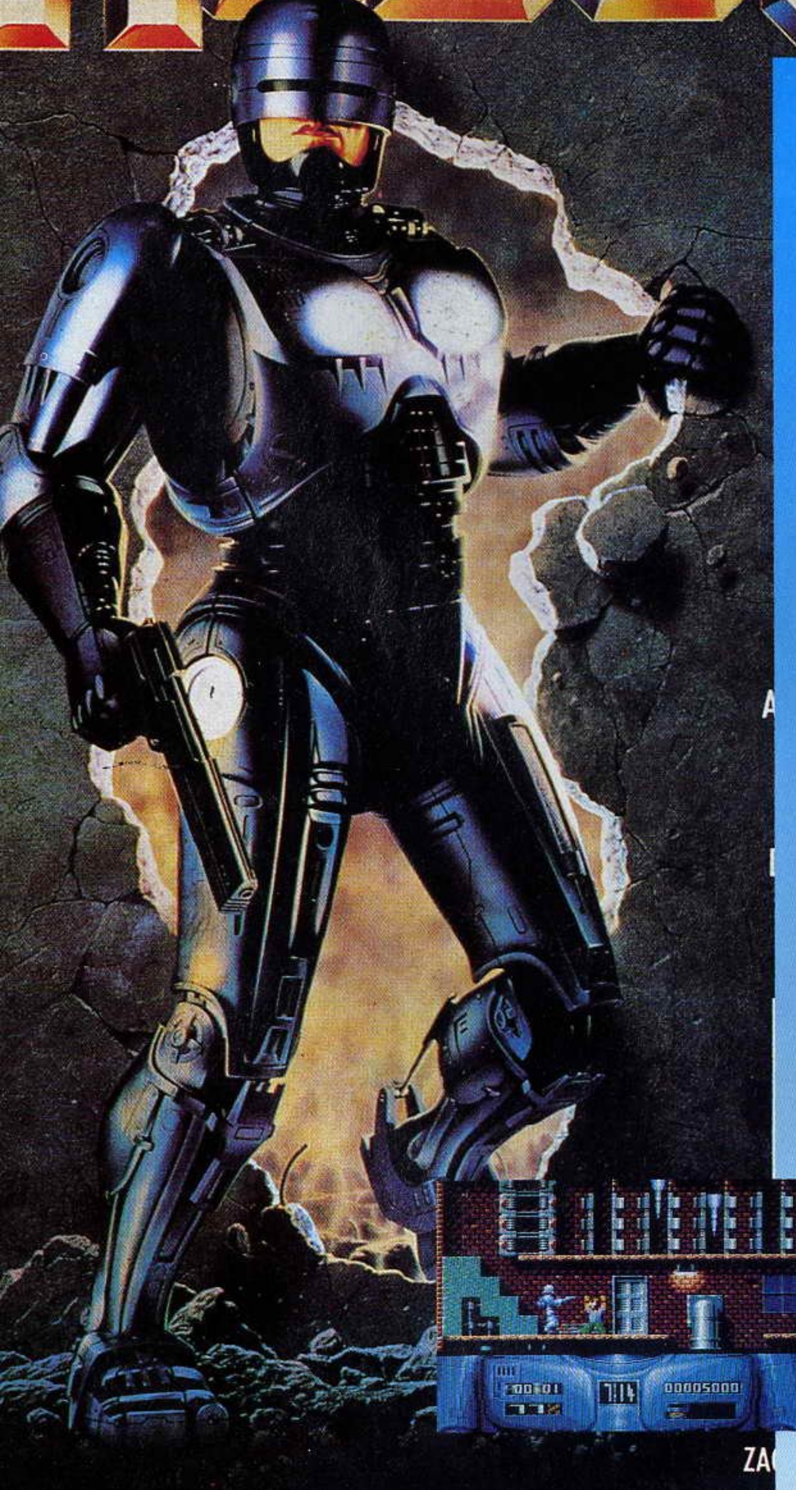


GAMEBOY
74%





ROBOCOP 2



Si pour vous la loi est une valeur toujours juste, et si vous vous sentez l'âme d'une boîte de conserve, c'est que votre petit nom est Robocop, et que votre papa s'appelle Ocean. Vous êtes donc de retour, avec cette allure reconnaissable entre toutes, celle d'un gros tas de ferraille haineux, et la mission que vous vous êtes fixé consiste à nettoyer Detroit de la racaille qui l'habite.
La ville est contrôlée par celui qu'on appelle le «Vieil Homme», le dirigeant du trust roi du monopole, l'OCP. Vous allez faire votre petite promenade habituelle, mais comme tout le monde vous connaît à Detroit (ils ont tous vu le film), les méchants de la rue en particulier, ils ont bien l'intention de vous faire la peau (ou plutôt l'acier). Déplacez-vous dans les entrepôts, tirez de tous les côtés, nettoyez la ville. C'est votre mission, c'est pour ça qu'on vous a construit, c'est votre raison d'être.Robocop II est la définition même du jeu de plateformes. Vous dirigez le Robot-Humain au joystick, il saute, il tire dans toutes les directions, une vie d'action trépidante. Les tableaux sont bourrés de pièges, des tubes qui descendent, des tonneaux qui vous foncent dessus, des scies circulaires, sans compter les nombreux trous qui feront tomber le héros dans le vide vers une mort certaine. Les graphismes de fond sont assez colorés et bien dessinés. Mieux que les personnages qui ont une légère tendance à avoir des escaliers à la place des bras ou des jambes. Les pages d'avant la partie sont très jolies, et tirées d'images digitalisées. Le jeu est rempli de superbes musiques, et de bruitages corrects. Le bas de l'écran représente le torse bombé et métallique de Robocop, où vous trouverez les indications habituelles du type: vies restantes, compte à rebours, munitions, et le pourcentage du tableau restant à accomplir avant de passer au niveau suivant. En effet, vous devrez délivrer des personnages placés dans les endroits les plus vicieux, et à chaque fois, le pourcentage descendra jusqu'à atteindre zéro, ce qui est votre but.

Robocop II est étudié pour les joueurs plein d'adresse et de sang froid. Les pièges sont diaboliques et demandent beaucoup de dextérité et une grande rapidité. Vous devrez aussi avoir des nerfs en acier (comme le vrai Robocop) car à chaque erreur vous reprenez le jeu depuis le début. Et moi, recommencer le même chemin 200 fois de suite, ça m'énerve à un point... Rhaaaaaaaaa!

SEB

EDITEUR: OCEAN
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 13
SON: 15
MANIABILITE: 13

GX 4000
78%

Ultima IV



Il est assez rare de voir un jeu de rôle sur console, et sur console 8 bits, c'est même me semble-t-il la première fois. Alors, quand on en a un, on y tient et on le garde, et quand c'est le ultra-super-génial Ultima 4 on n'en croit pas ses oreilles, et on devient complètement dingue. Faut-il donc vous rappeler que sur ordinateurs ludiques, la saga «Ultima» en est déjà à son sixième volume. Ce seul fait prouve l'immense succès que cette série a connu et connaît encore, au sein des joueurs acharnés que vous êtes. Mais arrêtons là les éloges, et passons immédiatement à des choses plus sérieuses... Dans un précédent épisode, Exodus, le monde fut ébranlé. Des montagnes surgirent des abîmes et la majeure partie des terres émergées fusionnèrent les unes avec les autres, pour former un énorme continent appelé aujourd'hui: Britannia. Lord British (qui est également le programmeur de ce jeu, on est jamais mieux servi que par soi-même, disait le proverbe!) règne en maître incontesté sur ce territoire. Vous avez été choisi pour débarrasser Britannia des forces du mal qui paralysent le pays. Seul celui qui possède l'amulette «Ankh» peut détruire l'envahisseur. Heureusement que cette fameuse amulette connue de tous, c'est vous qui la possédez. Vous et vous seul êtes donc capable de venir à bout de cette fantastique quête, où la magie et le spiritisme vous sauveront de bien des situations. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, il vous faudra devenir un Avatar. Un Avatar est un chevalier qui possède huit qualités principales: l'honneur, le sacrifice, la compassion, la justice, la spiritualité, l'honnêteté et l'humilité (si avec tout ça, vous n'arrivez pas à devenir le maîîîîttttrrrreeee du monde comme dirait Seb, votre cas est désespéré!). Seules les âmes complètement pures pourront accéder au Codex de la sagesse et ainsi détruire les forces du mal. Evidemment la quête n'est pas simple, car outre les dizaines de monstres que vous aurez à affronter, la centaine de lieux que vous aurez à visiter, la vingtaine de potions magiques que vous aurez à connaître par cœur, il faudra partager l'aventure avec des personnages rencontrés au cours de vos explorations, ce qui demandera de votre part une bonne dose de réflexion. Ceux-ci animés par des caractéristiques propres permettront de surmonter bien des difficultés, sachez utiliser leurs qualités respectives à bon escient. Si le scénario d'Ultima 4 est hyper-recherché, ce n'est pas le cas des graphismes et du son qui sont, admettons-le, réduits à leur plus stricte expression, mais n'en demandons pas trop car Ultima IV est rudement bien quand même. Après de très belles pages graphiques d'introduction, le jeu tombe dans le mode de représentation traditionnel (mais pratique) des jeux de rôle. L'écran est alors vu du haut, un scrolling horizontal permettant d'ouvrir la carte vers d'autres lieux. Si vous désirez arrêter une partie en cours de jeu, pas de problème, puisqu'une Ram est incluse dans la cartouche, ce qui permet de sauver jusqu'à trois parties simultanément. A part cela, Ultima IV est un jeu très intéressant, bien que difficile d'approche pour les plus jeunes d'entre vous, il satisfera tout de même tous les dingues de jeu de réflexion, de stratégie et d'aventure. Une dernière chose, ne séchez plus vos cours d'anglais, ils vous seront des plus utiles pour achever cette grande aventure mystique.

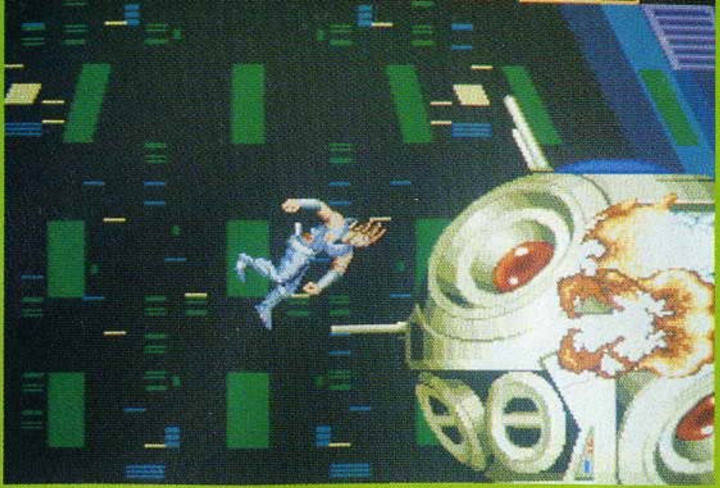
J'M DESTROY

EDITEUR: ORIGIN SYSTEM
GRAPHISME: 14
SOUND: 14
COMPLEXITE: 19
ANIMATION: NON REPRESENTATIVE
PRIX: 329 FRANCS

SEGA **87%**





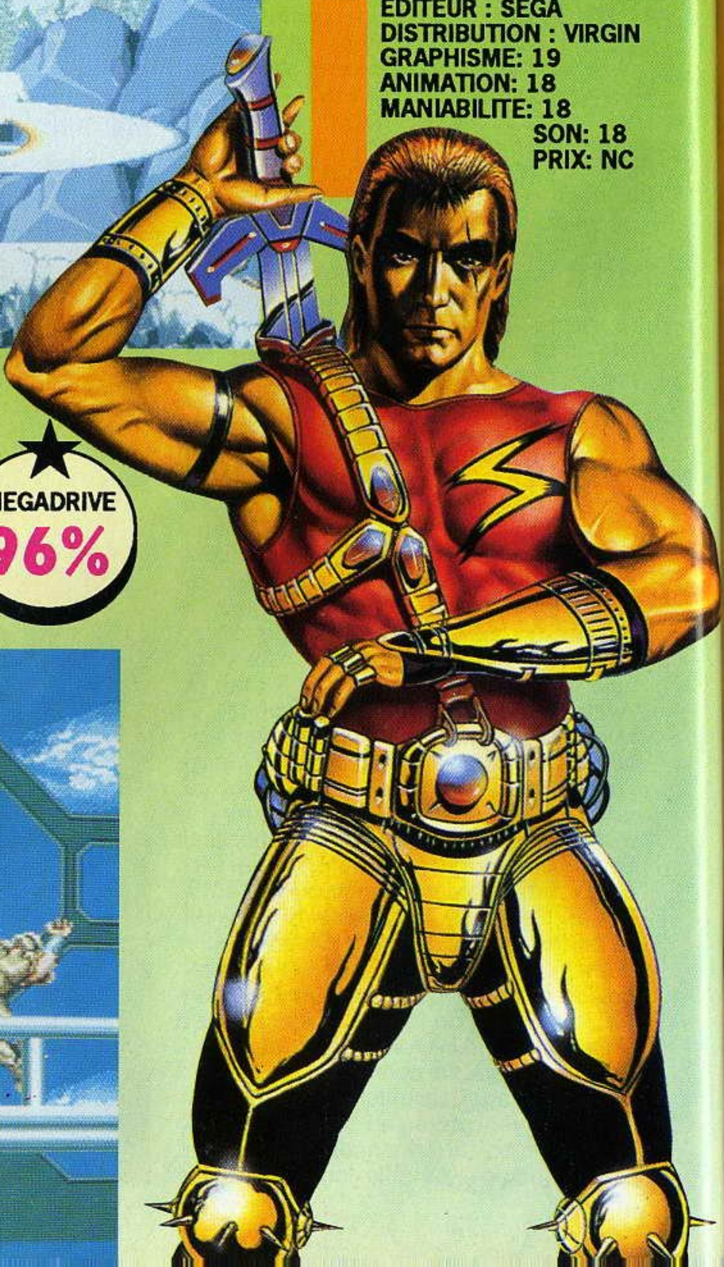


On y croyait, on l'espérait, on vous en avait parlé dans Joystick numéro 8, mais on n'osait y croire, et pourtant... Le voilà, le seul, l'unique, l'inimitable Strider. Hit parmi les hits de bornes d'arcade ce formidable jeu est enfin disponible sur Megadrive, et en plus, pour ne rien gâcher, distribué par Virgin. Les jeux sur cette console sortiraient-ils officiellement en même temps au Japon et en Europe? C'est à peine croyable. Mais je m'égare... Parlons plutôt de ce qui nous intéresse. Strider est donc une conversion d'arcade. Programmé à l'origine par Capcom, la réalisation de ce jeu a été prise en main par Sega lui-même (elle-même? Eux-mêmes?), et comme dit le dicton: on est jamais mieux servi que par soi-même, rien n'a été dans cette conversion laissé au hasard. Dans Strider, vous incarnez un agent secret, livré à vous même vous devez traverser des territoires hostiles. Votre mission commence alors que vous êtes près du Kremlin (l'Elysée local, tiens, à propos Mr Gorbatchev, si vous lisez ces quelques lignes, n'hésitez pas à me contacter, je vous abonnerai gratis à Joystick, promis!) sur le toit des maisons style néo-tsaristes ou sous la lumière des projecteurs de la DCA, évitez les robots chercheurs et autres ennemis robotisés qui ne cherchent qu'à vous prendre la tête. A la fin de chaque niveau, un monstre de fin freine votre progression en cassant le rythme endiablé que vous commenciez à acquérir. Pour vous défendre, il n'y a pas quarante mille possibilités, les créateurs de Strider vous ont doté d'une magnifique lame, style lame de rasoir si elle n'était trois fois grosse comme vous, évidemment cette lame peut être modifiable en puissance et en efficacité en fonction des options que vous serez amené à rencontrer. Les amateurs d'arcades reconnaîtront avec moi que la conversion de Strider n'était pas aisé. Et pourtant... Le résultat sur Megadrive est stupéfiant. On connaissait les capacités de cette machine, mais là, une fois de plus elle nous surprend. Toutes les péripéties de notre agent secret se suivent à l'écran grâce à un superbe scrolling multi-directionnel sur deux plans, qui nous interpelle quelque part et nous amène à la déduction logique: pourquoi dépenser encore ses thunes dans une machine d'arcade? Graphiquement, une fois plus là encore, il n'y a aucun problème, c'est superbe. Le second niveau par exemple, lorsque les loups affamés vous attaquent de front, est d'une beauté à en faire baver les possesseurs (peu nombreux) de Neo-Geo. Si le graphisme est superbe, l'animation n'est pas en reste, ainsi l'agent secret peut glisser en avant ou en arrière, bondir, sauter, s'accrocher aux parois des murs, très impressionnant. Toutefois, pour être réellement franc et pour ne rien vous cacher, Strider n'est pas parfait sur tous les plans. En effet lorsque le nombre d'ennemis se fait trop important, certains sprites deviennent invisibles, c'est un peu dommage, mais il est impensable à mon sens de faire mieux que ce qui a été réalisé ici par Sega. En conclusion, Strider est beau, doté d'une jouabilité à toute épreuve, en un mot remarquable.

j'M DESTROY

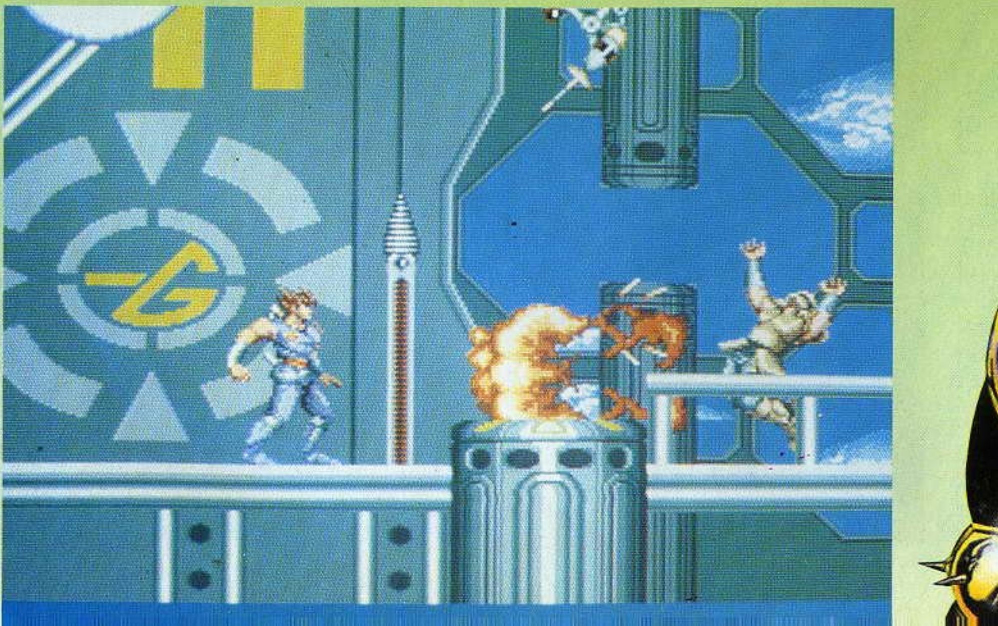


EDITEUR : SEGA
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 18
PRIX: NC



THE STRIDER

MEGADRIVE
96%



OPERATION WOLF







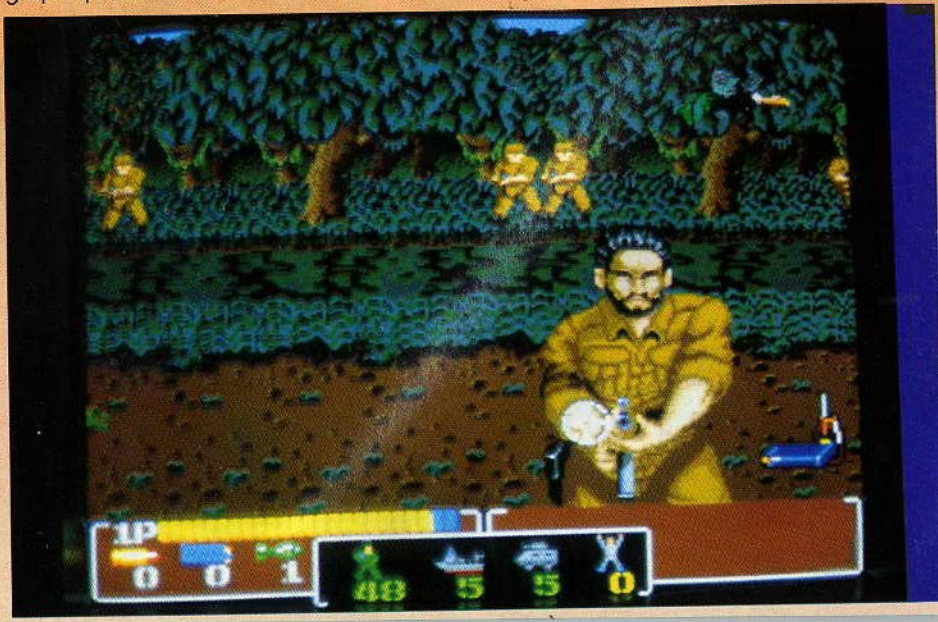
PC ENGINE 79%

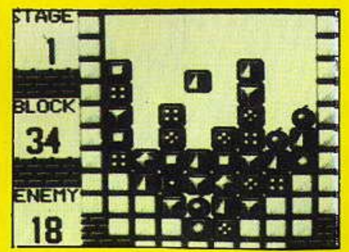
Déjà convertit sur tous les ordinateurs ludiques et sur console Sega Master System, Operation Wolf fit sa première apparition publique dans les salles d'arcade, il y a bien maintenant deux ou trois ans. Comme pour la plupart des jeux d'arcade (et non pas d'art crade, comme le prétendent certains!), l'histoire du jeu est des plus simple. Un coup d'état pas franchement honnête éclate en Amérique du Sud, l'ambassade des Etats-Unis est prise d'assaut et tout son personnel est fait prisonnier. Le président des USA, ne peut tolérer un pareil affront. Il lui faut un homme connaissant bien les lieux, dont les états de services soient exemplaires, dont les qualités physiques ne puissent être mises en doute, cet homme: c'est vous, évidemment. Armé de votre fusil mitrailleur et de quelques grenades à main, dévastez, anéantissez, tuez, détruisez tout sur votre passage, vous ne vous en porterez que mieux. Ahhhh, rien de tel qu'un bon bain de sang pour assouvir vos besoins meurtriers. Pour ceux que ne le sauraient pas, Operation Wolf est un jeu du style «cassez-vous de là ou j'vous butte» à scrolling horizontal. A l'écran vous dirigez un petit viseur, une fois l'ennemis en vu, déplacez le viseur et tirez lui dessus. Méthode efficace si il en est, mais qui lorsqu'une dizaine d'hommes, d'hélicoptères, de camions, et de bateaux fortifiés traversent l'écran devient moins rentable. Utilisez alors les grenades. Tout comme les balles les grenades sont en nombre limitées. Pour recharger, tirez sur les cartouches dissimulées dans les décors. Mais faites gaffe, le temps perdu à tirer sur ces satanées cartouches est profitable à vos ennemis, ceux-ci arrivant en nombre encore plus important. Sachez utiliser au mieux votre temps de vie, votre sauvegarde en dépend.

Six missions sont ainsi disponibles, quatre d'entre elles sont sélectionnable dès la mise sous tension de la console, une première pour ce jeu. La seconde «première» du jeu, est le fait que l'on puisse y jouer à deux simultanément, ce qui, l'expérience nous l'a souvent montré, accroît toujours la jouabilité d'un jeu. Graphiquement parlant, Operation Wolf est bon, les ennemis sont parfaitement bien dessiné, et les tracés des quelques images graphiques des tableaux intermédiaires sont fins et impeccables. Même si les animations n'arrivent pas à la cheville de celle de Nam-1975 sur console Neo-Geo, leurs imperfections ne sont plus visibles lorsque l'on est plongé dans le feu de l'action. Bien que j'ai les plus grands doutes quant à la durée de vie d'Operation Wolf, sa maniabilité et son efficacité de jeu, ne peut que ravir tous les bastoneurs en herbe, et même peut-être les autres!

j'M DESTROY

EDITEUR : NEC AVENUE
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON



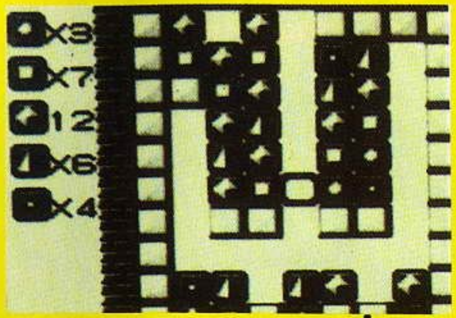


PUZZNIC



Eh bien figurez-vous que ce test, vous avez failli ne pas l'avoir! Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que Seb n'arrête pas de me voler ma Gameboy à moi perso, pour jouer à ce jeu! Quel enfoiré ce Seb, vous vous rendez compte, ma Gameboy à moi perso, c'est le comble (NDLR: Ah, c'est ça que fait Seb pendant ses heures de boulot?) (Note de Seb: J'M, t'es salaud, t'avais promis de pas le dire). Enfin, parlons d'autre chose, ça me fout le cafard... Si vous êtes un fidèle lecteur de Joystick, Puzznic ne doit pas vous être inconnu. Déjà testé sur PC Engine et sur Amstrad CPC (oui, je sais, mais bon...), Puzznic est un jeu de réflexion comme on - enfin, comme moi - je les aime. A l'écran une espèce de labyrinthe, à l'intérieur des cubes et dans ces cubes des formes géométriques. Si ce type de représentation ne vous convient pas, pendant le jeu, par simple pression sur la touche Select, vous pouvez remplacer les formes géométriques par des chiffres. Ce qui est d'ailleurs fort utile car avouons-le, sur l'écran de la Gameboy, tous les détails ne sont pas toujours évidents à distinguer. Pour passer à l'écran supérieur, vous devrez déplacer les cubes les uns à côté des autres, en les rangeant par deux ou par trois. Si le concept de Puzznic semble simple au premier abord, le jeu n'en devient pas moins ultra-complexe notamment après le cinquième niveau, et lorsque l'on sait que ce nouveau jeu de Taito en possède une centaine, de longues heures de jeu vous sont offertes. Un système de mots de passe, donnés à la fin de chaque puzzle, vous permet de reprendre la partie là où vous l'aviez laissée. Utilisé de plus en plus souvent ce système est une bien bonne idée pour tous ceux qui se prennent la tête à refaire cent fois les niveaux les plus simples. Alors si vous avez une Gameboy, un peu d'argent, et si vous aimez les jeux de réflexion, n'hésitez pas, Puzznic est un très bon jeu.

J'm DESTROY



EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
INTERET: 18
SON: 15
PRIX: 200 F ENVIRON.
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

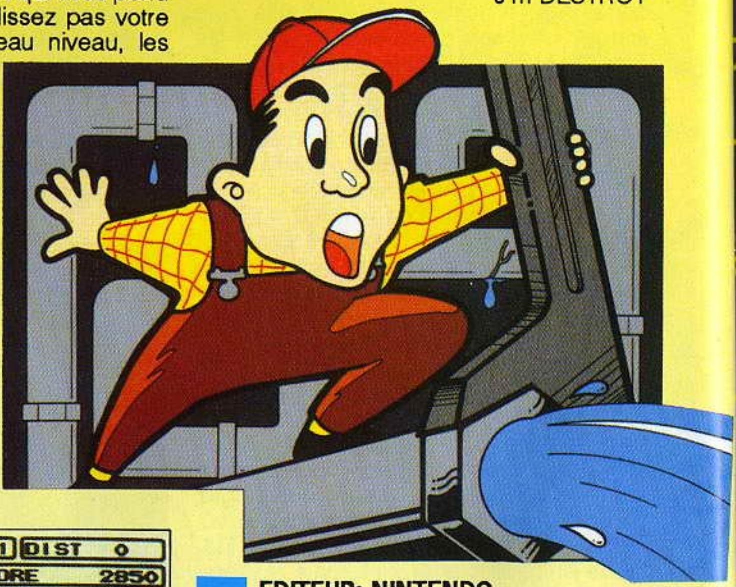
GAMEBOY 82%

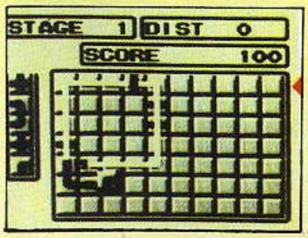
Pipe Dream

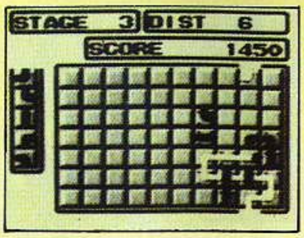
GAMEBOY 70%

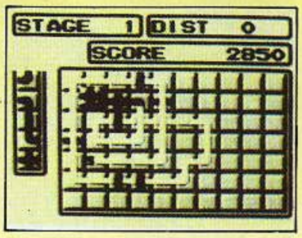
Des tuyaux, des tuyaux, toujours des tuyaux... Des tuyaux, des tuyaux, encore des tuyaux... Ahhhh, plombier, quel beau métier. Votre boulot à vous, en tant que chef plombier, c'est d'assembler des tuyaux (vous avez dit tuyaux, comme c'est bizarre!) pour d'une part éviter les fuites d'eau et ainsi d'inonder complètement la salle où vous vous trouvez, et d'autre part pour ramener l'eau d'où elle vient. Le principe de Pipedream est bien connu, puisque ce jeu existe déjà sous un autre nom sur les ordinateurs ludiques (ST, Amiga, CPC, etc...) donc ce n'est pas une nouveauté en soi. Cependant la réalisation de ce jeu sur Gameboy ne souffre d'aucun manque - sauf de couleurs bien évidemment, mais sur Gameboy il est difficile de faire autrement - par rapport aux versions précédentes. L'un des gros avantages de Pipedream, c'est qu'il peut se jouer seul ou à deux. A gauche de l'écran, vous avez une colonne montrant les différentes formes de tuyaux que vous serez à même d'utiliser. Une petite musique entraînante anime le jeu et vous fait oublier quelques instants le terrible sort qui vous pend au nez si vous n'accomplissez pas votre mission. A chaque nouveau niveau, les choses deviennent de plus en plus compliquées, l'eau arrive de plus en plus rapidement, jusqu'à ce que, paniqué, vous ne contrôliez plus la situation. Si la réalisation de Pipedream est excellente, l'intérêt lui n'est pas toujours présent et au bout de quelques heures de jeu, quand même, on en a marre. Bon, allez comme aujourd'hui je suis dans un jour de bonté je vous donne un truc. Lorsque le programme vous demandera un mot de passe, tapez le mot pipe, vous verrez le jeu changer.
Sympa, non?

J'm DESTROY







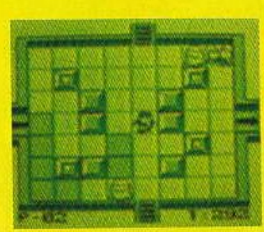


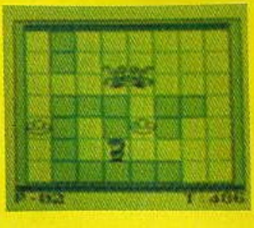
EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 18
SON: 10
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GAMEBOY 90%

Funny Field

EDITEUR: SNK CORP
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

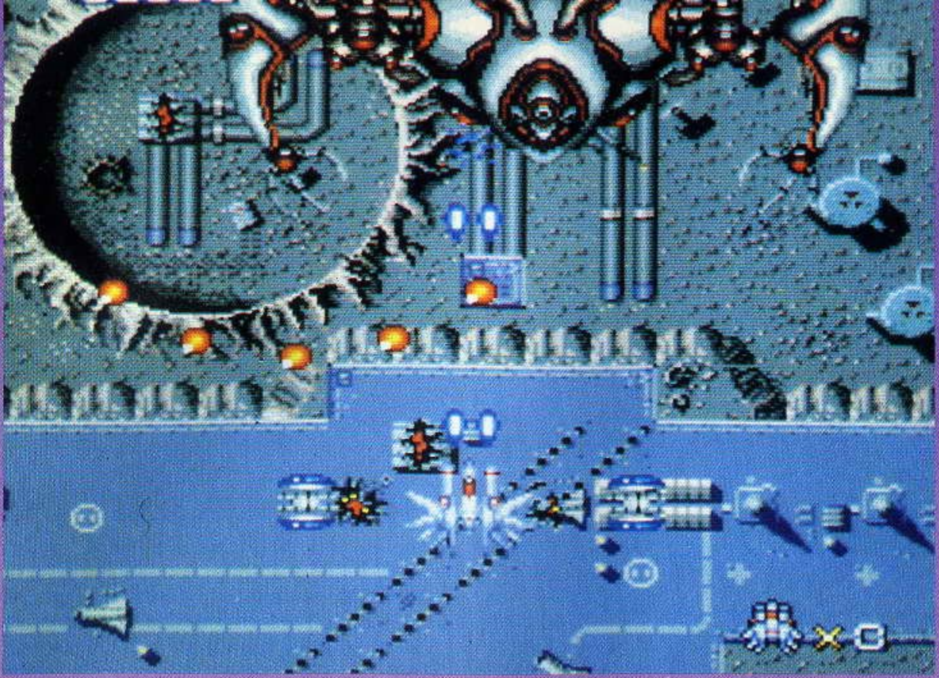




Parfait, voilà donc un des premiers jeux de la société SNK, créatrice de la console la plus chère du monde, développé sur la console la plus petite du monde. Mais qu'est-ce? Nam-1975, Magician Lord, Ninja Combat? Eh non, ce n'est que Funny Field. Si ce jeu n'a pas la classe des softs de la Neo-Geo, quoi de plus normal! Il est cependant vrai que sur Gameboy, c'est un des meilleurs titres. Mais attendez que je vous explicationne la chose. Dans Funny Field, vous incarnez un petit garçon qui est sacrément embêté car plein de petits monstres, tout mignons pourtant, lui rendent la vie dure. L'action de «drôle de champ» (tradition littérale) se déroule dans un dédale de salles dont le sol est rempli de dalles. Pour passer au niveau supérieur sans trop de difficulté, il faudra non seulement arrêter les ennemis lancés à votre poursuite, mais également retourner toutes les dalles. Pour faciliter la tâche de notre petit héros d'un jour, deux possibilités lui sont offertes. Il peut par exemple pousser des meubles placés aux quatre coins des salles pour éclater les petits monstres contre les murs et les faire disparaître pendant un court instant, ou éviter de retourner les dalles une à une - opération souvent laborieuse et dangereuse - en procédant d'une manière plus méthodique. En retournant chaque dalle d'une extrémité, par exemple, toutes les autres situées sur la colonne ou sur la rangée correspondante s'inverseront également par simple propagation d'onde, théorie fort connue de tous les physiciens (transfert de flux!). Comme bien souvent dans les jeux de ce style, un système de mots de passe permet de reprendre une partie là ou vous l'aviez laissé. Tout comme la jouabilité extrême de Funny Field, la réalisation est excellente, les graphismes sont fins et bien détaillés, la maniabilité parfaite et l'animation sonore présente tout au long du périple est pimpante à souhait. Si Funny Field est encore méconnu, cette situation ne devrait plus durer longtemps, promis, juré, craché!

J'M DESTROY





On vous en avait déjà touché deux mots dans le dernier numéro de Console News, on ne savait pas s'il sortirait, maintenant on le sait. C'est maintenant et pas plus tard. Final Blaster comme son nom tend à l'indiquer est un Shoot'Em Up bestial comme on en fait encore sur console PC Engine. Comme d'habitude, vous êtes le seul humanoïde à pouvoir arrêter et détruire les forces hostiles du mal parties pour une conquête (sanglante assurément) de votre chère planète. Cette fantastique histoire pleine de vie et d'espoir pour tous vos compatriotes vous étant contée, passons à des plus sérieuses et moins rasantes. Pas d'autres mots que violent pour qualifier ce nouveau jeu de tir de Namcot, une société qui sur PC Engine est loin de vous être inconnue puisqu'elle est entre autre l'auteur du fantastique Tennis, du formidable Splatterhouse, et du non moins connu Xevious. C'est au cours de sept niveaux que vous devrez rivaliser avec les meilleurs et les plus horribles des monstres qui arrivent sur vous à vive allure. Esquivez, Tirez, esquivez, tirez, tel est votre lot, dans Final Blaster pas de pitié. A votre disposition, plusieurs types d'armes vous permettent de lutter d'une manière plus efficace contre vos ennemis.



Au départ votre vaisseau n'est équipé que d'un petit tir minable, qui ferait rire même le plus peureux des envahisseurs. Mais rassurez-vous, les choses changent très vite. Après une dizaine de secondes de jeu vous voilà mieux loti, un tir permettant d'envoyer des salves dans trois directions, c'est quand même un peu plus persuasif.

Outre ce triple tir, vous pourrez également amasser des bonus permettant d'accroître la puissance des quatre armes que vous serez à même de rencontrer.

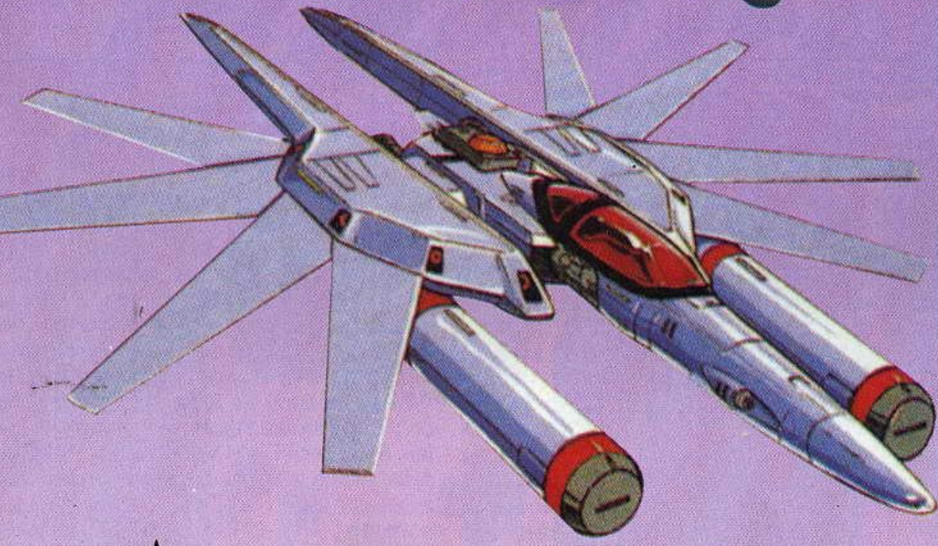
Ainsi, anéantissez les plus récalcitrants grâce à votre toute dernière arme: la bombe thermo-plasmique (en appuyant sur le Bouton I). Certains bonus permettront également à votre vaisseau de s'enrichir de deux ou trois petits satellites, eux-mêmes pourvus d'armes, bref la totale.

Votre vaisseau spatial pourra même se transformer en un véritable oiseau de feu, par simple pression prolongée sur le bouton II. Alors que dans la plupart des Shoot'Em Ups actuels, la tendance est au changement de lieu (un coup dans l'espace, un coup sur la terre, une autre fois dans des grottes souterraines, etc..), l'action de Final Blaster, elle, ne se déroule que dans l'espace, et à la surface d'une planète inconnue. Bien que le scrolling pour un jeu de ce type soit un peu lent, l'action elle ne manque pas de rapidité, et les décisions quant à votre stratégie d'attaque doivent être brèves et efficaces.

Doté d'une bande sonore acceptable, on aurait cependant apprécié quelques sons digitalisés et un bon graphisme.

Bien qu'on arrive assez facilement (lorsqu'on est bien équipé) au cinquième niveau, Final Blaster ne décevra pas les mitrailleurs du bouton Fire.

J'M DESTROY



PC ENGINE
79%



EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 16
PRIX: 350 F ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

ADVENTURES OF LOLO

Lolo est une petite boule de poils, ressemblant de fort près au sysop de notre serveur (36-15 Joystick). Rigolote, turbulante, asociale, Lolo a un petit problème, il ne peut rester en place. Toujours en vadrouille, vous devrez l'aider à retourner chez lui. Malheureusement les choses ne sont pas aussi simples qu'elles paraissent. Parce que Lolo ne sait absolument plus comment il en est arrivé là. Quelle tête en l'air ce Lolo. Tout le jeu se déroule dans un univers en deux dimensions, rempli de parasites, d'animaux plus qu'étranges venus d'ailleurs, de pièges aussi mortels qu'inextricables. Ainsi, pour venir à bout de votre tâche, vous devrez utiliser toutes vos facultés de déduction pour arriver à la fin de la centaine de labyrinthes qui vous sont proposés ici. Pour détruire les monstres vous barrant la route, vous devrez par exemple retirer la terre soutenant une pierre, attendre que l'ennemi approche, et lui coller la pierre sur la gueule, c'est marrant une minute ou deux mais à la longue, ça lasse très rapidement. Reprenant le principe du célébrissime Boulder Dash, ce jeu n'est cependant pas assez rapide pour passionner les adeptes des Shoot'Em Up.

Il ne passionnera pas non plus énormement les fous de stratégie, sa monotonie laissant perplexe.

Si il est vrai que la console NES manque de jeux de réflexion, évitez de penser à Lolo pour combler pas cette lacune, sa lenteur d'animation, son graphisme somme toute assez sommaire (comme le sysop) par rapport aux productions moyennes de cette console, ne lui permettent pas de rivaliser avec les meilleures productions de cette console

J'M DESTROY





EDITEUR: HAL AMERICA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 11
SON: 15
DIFFICULTE: 13
PRIX: NC

NES 68%



Insector X

Insector X est le tout dernier jeu de tir à scrolling horizontal de la société Hot.B. Si le scénario est tout à fait dans «la norme», la réalisation, elle, l'est beaucoup moins. A la place des traditionnaux engins de guerre spatio-temporels, ce coup-ci on dirige un mutant, parfait croisement entre l'abeille et l'homme. De ce fait les ennemis que vous aurez à affronter au cours des cinq niveaux que comporte ce jeu s'en ressentent complètement changés. Ainsi vous aurez l'occasion d'affronter des guêpes géantes, des mouches effrayantes par leur taille, des frelons terrifiants et autres Elbaz à tête baveuse. Bref toute une panoplie d'abominations génétiques, que vous auriez mieux fait d'éviter. Mais puisqu'on en est là, autant foncer dans le tas. L'aventure commence alors que vous êtes dans le désert égyptien, elle se poursuit dans une ville futuriste, dans la jungle, sur les hauts plateaux de la Mésopotamie antique pour enfin arriver au complexe ennemi.

Si les monstres que l'on doit affronter dans Insector X sont plutôt originaux, la conception du jeu est tout a fait classique, et même si le jeu est bien exécuté, l'action n'est pas très variée. Pour accroître les possibilités du mutant que vous dirigez des pastilles portant une lettre tomberont: S pour Speed accélerera la vitesse de déplacement, P pour Power augmentera la puissance de vos tirs, avec 1UP vous gagnerez une vie, etc... Les graphismes sans être à s'arracher les cheveux de la tête sont agréables, tout comme les onze musiques d'ambiance, toujours présentes. En définitive, Insector X est un bon jeu de tir, mais qui souffre de la comparaison avec Hellfire, dont les dates de sortie coïncident malheureusement pour lui.

j'M DESTROY

EDITEUR : HOT.B
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: 380 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN







MEGADRIVE **78%**

Paperboy

GAMEBOY **69%**

Il est souvent bien difficile de trouver du boulot, pour les vacances lorsque l'on est jeune. Pourtant la vedette de ce nouveau jeu d'Atari converti par Nintendo pour la Gameboy, semble en avoir trouvé sans trop de difficultés. Engagé par le Daily Sun le journal local, pour distribuer sa publication, notre nouveau Paperboy n'est pas au bout de ses peines. Des dizaines de pièges se dresseront sur la route de sa tournée hebdomadaire; du chien qui sort de sa niche pour se précipiter dans les roues de son vélo, en passant par le skateboardiste local qui se fou éperdument de sa présence, ou par le cadre dynamique qui comme tous les matins fait ses cinquante pompes quotidiennes. Bref la vie de Paperboy n'est pas de tout repos. Malgré ces embûches innombrables, son devoir l'appel, donc plus d'états d'âmes ou de paresse, il faut bosser et balancer son courrier dans les boîtes au lettres des habitants abonnés. Au début de la semaine Paperboy n'a que trois vies, une fois consommé, vous êtes viré avec perte et fracas, fini donc la drague et l'espoir de la mob toute neuve que vous désiriez. Tout le jeu se déroule selon un scrolling oblique (original, et presque inédit si l'on ne compte pas Zaxxon), que l'on peut accélérer ou ralentir à volonté par le biais du joystick intégré à la console. Si les graphismes, le scrolling et même l'animation de Paperboy sont bons, la maniabilité du vélo elle laisse très franchement à désirer. Trop lente à mon goût pour éviter certains obstacles, qui eux au contraire se déplacent trop rapidement. Partant d'une idée originale, Paperboy se révèle cependant lassant à la longue. Dommage...

j'M DESTROY

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 11
SON: 14
PRIX: 195 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



Tasmania Story

Lorsque j'ai reçu Tasmania Story, j'ai tout de suite pensé: «Tiens, voilà un jeu d'aventure sur Gameboy». Eh bien, non, pas du tout, je me suis complètement planté, car Tasmania est un jeu de plateformes et de tableaux pure souche, comme seule la Gameboy est capable d'en produire. Vous dirigez un petit bonhomme, qui doit au cours de la centaine de niveaux présents ici, bouffer tous les cactus (bonjour l'estomac d'acier!) et essayer d'échapper à ses poursuivants, toujours plus nombreux. Pour ce faire il pourra soit fuir et passer par des chemins détournés, ou déposer des bombes pour éliminer ses ennemis les plus proches, cette méthode s'avère efficace au départ, mais devient assez risquée par la suite. Evidemment les problèmes ne s'arrêtent pas là, puisque pour monter sur les plateformes supérieures, notre petit héros d'un jour ne pourra utiliser que les trempolines placés de part et d'autre dés plateformes, et rebondir ainsi tel une sauterelle sur l'herbe de votre jardin. Mis à part l'animation d'introduction avec scrolling différentiel sur trois plans (superbe), la réalisation de Tasmania Story est des plus traditionnelles.
Au départ un peu rébarbatif, à cause de la pauvreté des graphismes, ce jeu devient nettement plus intéressant lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près.

J'M DESTROY

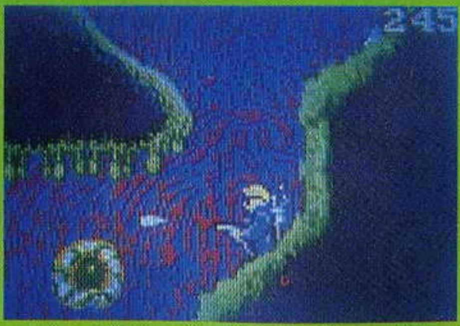
EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 16
SON: 16
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO
CHEZ SHOOT AGAIN





GAMEBOY
70%

SLIME WORLD









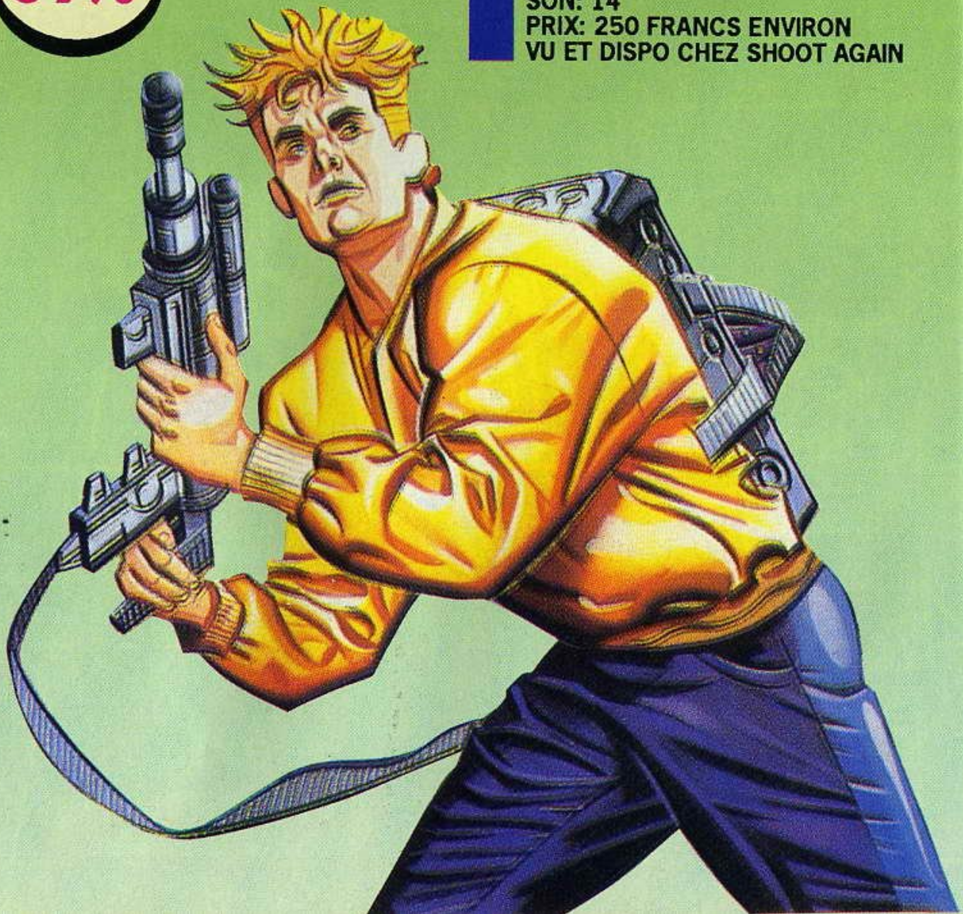


Mais alors, qu'il est dommage que la Lynx ne possède que si peu de jeux. Cette situation est d'autant plus regrettable que lorsqu'un jeu sort sur cette console (actuellement le rythme est de un tous les deux mois), il est en général pourvu d'une excellente réalisation. Slime World, le dernier jeu d'Epix, ne détruit pas cette réputation et est même la tête de proue du navire «Lynx». Vous incarnez Todd, le célèbre voyageur inter-galactique. Lors d'une de ses expéditions, Todd tombe nez à nez avec un vaisseau spatial apparemment déserté par ses occupants. Prenant son courage à deux mains Todd décide d'y pénétrer. Quel ne fut pas son étonnement lorsqu'il découvrit le carnet de bord gisant par terre du capitaine signalant la présence d'un univers encore inconnu, le Pays Vaseux (traduction littérale de Slime World, la pâte Slime, cela ne vous dit rien?). Ce pays est en réalité un véritable refuge de toutes les bestioles les plus dégoûtantes, répugnantes, salopantes et dégoulinantes de toute la galaxie. Mais il renferme également de véritables trésors: les Slime Gems (les joyaux vaseux, bonjour l'ambiance!), pour venir au bout de l'aventure, vous devez collecter tous les joyaux dispersés dans les centaines de grottes et de cavernes de ce monde fantastiquement dégueulasse. Pendant votre recherche vous serez amené à sauter, grimper, plonger dans des petites rivières souterraines et combattre des hordes ennemies repoussantes. Heureusement, pendant le jeu, les choses sont facilitées par les objets que vous avez l'occasion de rencontrer. Ainsi vous pouvez améliorer votre armement, utiliser des méga-bombes détruisant tout à l'écran (même vous, alors une fois que vous l'avez déposée, barrez-vous vite fait!), des Slime Shields (boucliers vaseux) vous rendant invulnérable pendant quelques secondes, une carte vous permettra également de mieux vous rendre compte de la situation et de l'endroit où vous êtes. Grâce à la prise Comlynx, plus de problème, le jeu à huit c'est du gâteau, je n'ai malheureusement pas eu l'occasion d'essayer mais je pense que cela doit valoir le détour. Utilisant pleinement toutes les capacités de la Lynx qui, comme tout le monde le sait, excelle dans les étirements de sprites, Slime World est superbe, jetez juste un coup d'œil sur la présentation, vous serez vite fixé. Tout le jeu se déroule selon un scrolling multi-directionnel impeccable. Mais attention, le plus impressionnant reste à venir. Oui, parfaitement. Le plus impressionnant dans Slime World, c'est le sol et les parois des murs des cavernes, aucun moment de répit pour eux puisque les sols sont en perpétuel mouvement, jonchés qu'ils sont par toutes ces satanées bestioles gluantes. Rien n'est jamais, mais alors jamais statique, ça bouge tout le temps. Pour ma part c'est la première fois que je vois une chose pareille dans un jeu et le résultat est assez stupéfiant. En mettant de coté la bande sonore qui n'est pas tout à fait à la hauteur du reste, Slime World est une excellente manière de passer son temps libre en jouant.

J'M DESTROY

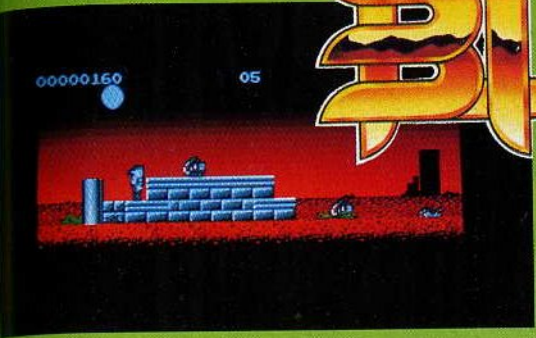
LYNX
89%

EDITEUR: EPYX
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 17
SON: 14
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



SWITCHBLADE

GX 4000
87%





Cela faisait un bon bout de temps que la bête sanguinaire s'était endormie au coin du feu dans son antre dégoûtant, une bouteille de Vodka dans une main et une de cidre de l'autre (de diou, quel mélange!). Des millénaires s'étaient écoulés, et le monde vivait en paix. Mais aujourd'hui tout ce calme, toute cette sérénité se sont envolés. La terre est de nouveau plongée dans un chaos sans nom, dans un abîme sans donf, où les lois des ténèbres règnent en maître. Heureusement vous êtes là. Le dernier chevalier de l'ordre de l'épée, c'est vous. Et vous seul êtes capable de venir à bout des forces obscures du mal, l'humanité entière compte sur votre bravoure et votre ingéniosité, ne décevez pas un peuple qui compte dessus, vous auriez vraiment l'air du plus parfait imbécile, sauf votre respect bien sûr. Avant d'arriver à la fin de cette aventure et de combattre la bête en personne, vous devrez auparavant récupérer les morceaux de l'épée brisée au cours d'une sordide histoire de fesses avec la copine du fou du village. Cette arme est la seule à satisfaire les exigences du valeureux guerrier que vous êtes, alors... Ne vous plantez pas et visitez toutes les pièces de Switchblade, et je vous assure que des pièces, des salles sombres, des caves terrifiantes et des souterrains futuristes, il y en a, alors méfiez-vous. Techniquement parlant, ce nouveau jeu de Gremlin sur GX 4000 est certainement un des meilleurs softs actuellement disponibles (avec Fire And Forget II de Titus, vive la France). Le dégradé des couleurs lorsqu'on se trouve à la surface de la planète est assez fantastique, enfin on commence à utiliser les capacités de cette console au niveau des couleurs et ce n'est pas trop tôt. Au cours du jeu, on rencontre des bonus qui permettent d'avoir des coups de pieds plus puissants, d'utiliser temporairement des armes, pistolets, lance-flammes, etc... Des centaines de pièges se dresseront sur votre route, faites bien attention aux pierres des murs, certaines sont factices et donnent l'accès à des salles cachées. Graphiquement parlant, Switchblade est assez réussi, certes on n'est pas au niveau des consoles japonaises (PC Engine et Megadrive), mais pour une petite console Amstrad c'est pas mal du tout. La bande sonore que l'on peut couper au départ grâce à un menu de sélection, égaye sympathiquement tous vos déplacements. En conclusion, Switchblade est un très bon jeu qui mêle parfaitement combat et exploration.

J'M DESTROY





EDITEUR: GREMLIN
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 15
SON: 17
PRIX: 269F

SWORD OF VERMILION

DISTRIBUTION: VIRGIN
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
DIFFICULTE: 17
SON: 19
PRIX: NC

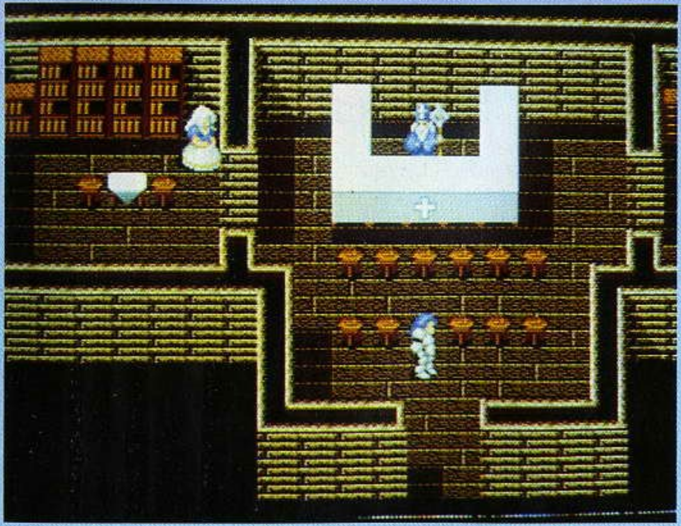
MEGADRIVE
88%

Ça commence fort, ça commence même très très fort. Les pages de présentation de Sword Of Vermillon, le premier jeu de rôle officiel de la console Megadrive, mettent d'emblée le joueur dans le secret et dans l'ambiance de cette fantastique quête, pour la sauvegarde de votre peuple: le peuple de Vermillon. Pas moins de dix scrollings horizontaux agrémentent le petit récapitulatif historique en anglais (s'il vous plaît) introduisant le jeu. Il est question d'un roi Edward, le troisième du nom, qui décida comme ça dans un moment de rage d'envahir Vermillon. Et ce n'est que dix-huit ans plus tard que l'aventure commence. Les choses ont bien changé pendant ce temps mais l'idée de vengeance est toujours présente dans la tête de votre père adoptif Blade, celui-là même qui vous extirpa des griffes d'Edward dix-huit ans auparavant. Elevé avec amour par ce père, ce n'est que peu avant sa mort qu'il vous révèle la vérité sur votre enfance et sur vos origines. L'heure est grave car la domination d'Edward et des forces du mal s'accentue de jour en jour. C'est alors que vous décidez de partir à la reconquête de votre liberté et à la recherche de votre vrai père. L'action commence alors que vous venez de quitter votre «faux» père mourant. Dans les villes vous pourrez discuter avec les personnages présents, certains vous donneront de précieux renseignements sur l'extérieur, sur les pièges qui vous attendent ou sur la direction à prendre. Toujours dans les villes des marchands vous permettront d'échanger, d'acheter, ou bien de vendre les articles dont vous n'avez plus besoin. Un petit conseil, au départ achetez des armes (pour combattre les monstres de l'extérieur), des bougies (pour éclairer les grottes enfouies au plus profond de la forêt), et des herbes revitalisantes. Hors de la ville, le monde est sauvage. Sur votre passage des monstres n'arrêteront pas de vous prendre la tête en essayant d'abaisser votre niveau de vie qui démarre à 31 points. Ces monstres sont d'ailleurs du genre plutôt collant, et apparaissent à mon goût un peu trop souvent. Deux solutions sont envisageables dans le cas d'une attaque, la fuite ou le combat, la seconde solution est bien souvent la meilleure car non seulement, elle vous permet de gagner de l'argent mais également des points d'expérience. Une Rom intégrée dans la cartouche permet de sauvegarder les parties exactement de la même manière que Phantasy Star II, l'autre jeu de rôle de la console Megadrive. Toutefois si vous comptez jouer toute la journée aucun problème. Si par mégarde il vous arrive de mourir, vous garderez toutes vos armes et tous les objets que vous auriez pu collecter, il ne vous en coûtera que la moitié de votre argent (les croque-morts c'est toujours assez cher) et vous réapparaîtrez dans la dernière église visitée. The Sword Of Vermillon jouit de plusieurs angles de vue. Dans les villes, l'action est vue de trois quarts haut, à l'extérieur c'est de la 3D. Une alternative intéressante qui permet une meilleure approche du jeu. Si le graphisme de Vermillon est correct (on aurait pu faire mieux) les musiques, elles, sont tout à fait superbes. Bien plus abordable que Phantasy Star II pour les non-initiés, car plus simple, The Sword Of Vermillon vous fera passer d'excellents moments.

J'M DESTROY







BURAI FIGHTER DELUXE

Alors que sur la plupart des consoles, les Shoot'Em Ups et les jeux d'arcade règnent en maître, sur la Gameboy, on observe un phénomène inverse, ce sont les jeux de réflexion qui tiennent le haut du pavé. Oui, mais voilà. Burai Fighter est un jeu de tir hyper-classique... Alors quoi, toute ma théorie sur la relativité des jeux sur Gameboy tombe à l'eau? Non, pas vraiment, mais ce nouveau jeu de Taito est tout de même bien beau. Après le traditionnel sigle de Nintendo qui tombe du haut en bas l'écran le jeu vous présente un menu qui permet, au moyen de mots de passe, de reprendre une partie en cours, ou de tout commencer depuis le début. Trois niveaux de jeu sont également proposés, Eagle, Albatross, ou Ace, chacun correspondant à un degré de difficulté bien spécifique. A l'écran vous dirigez un petit cosmonaute, ressemblant comme un frère jumeaux à celui de Dropzone, un des meilleurs titres du Commodore 64. L'un des principaux attraits de Burai fighter sur ses concurrents les plus proches (Nemesis, Solar Striker) est la possibilité de tirer dans huit directions. Comme tout jeu de tir qui se respecte à la fin de chaque niveau, un monstre de fin, tout à fait impressionnant pour une machine de ce calibre, vient vous casser les pieds, et vous empêche d'accéder au niveau suivant. Doté d'excellent graphismes notamment dans les tableaux supérieurs, Burai Fighter se révèle être un excellent jeu, difficile (essayez donc le niveau "Ace" si vous n'en étiez pas convaincu!) mais sympa, qui tranche par rapport aux autres productions de cette console.

J'M DESTROY



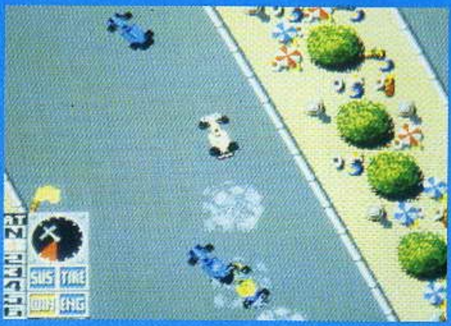


GAMEBOY
85%

EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
SON: 16
MANIABILITÉ: 14
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

F1 CIRCUS

On connaissait les capacités de la PC Engine en matière de simulation sportive et plus particulièrement en sport automobile. Avec trois courses de voitures, F1 Dream, F1 Pilot, et F1 Triple Battle (de loin la meilleure), cette console est depuis longtemps passée reine en ce domaine. Et pourtant les programmeurs de Nihon Bussan ont jugé bon de sortir F1 Circus... Et personne ne les en blâmera. Autant vous le dire tout de suite: c'est une réussite. Alors que la tendance actuelle est plutôt à la simulation en trois dimensions (F1 Triple Battle, Super Monaco Grand Prix sur la Megadrive), F1 Circus se distingue par rapport à ces réalisations par son type de représentation: en 2D vu du dessus. Cette vision du jeu lui confère deux avantages: une plus grande rapidité d'animation, et un côté «arcade» prenant le pas sur la simulation. Effectivement et contrairement à F1 Triple Battle, F1 Circus est bien plus un jeu d'arcade qu'un simulateur de course automobile. Après une petite scène d'introduction plus rasante qu'intéressante et spectaculaire, vous pouvez choisir l'écurie dans laquelle vous désirez faire vos classes. Au départ, au nombre de trois, ce nombre augmentera sensiblement en fonction de votre expérience et de vos résultats en course. N'oubliez pas qu'un pilote qui marche est toujours plus demandé qu'un looser toujours à la traîne! A votre disposition, plusieurs options permettent de choisir et de modifier, en fonction du circuit sur lequel vous allez immédiatement concourir, l'angle des

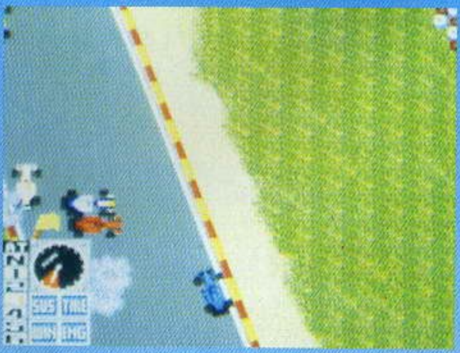


ailerons avant et arrière, la dureté des pneus, la souplesse des suspensions, le type de la boîte de vitesse (automatique ou manuelle), la dureté des freins, bref tout un tas de caractéristiques permettant de rendre votre Formule Un plus performante. Avant de participer au championnat du monde proprement dit, il faudra également vous qualifier en participant au "practice", deux tours de pistes pour faire le meilleur temps et gagner ainsi la Pole Position. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un CD Rom, les mots de passe permettant de sauver les parties deviennent inutiles puisque F1 Circus permet la sauvegarde automatique sur ce support. Au niveau de la réalisation, c'est quasiment parfait. Le scrolling multidirectionnel est une merveille d'efficacité et de rapidité (un tout petit peu plus lent que celui de Gunhed, appliqué à une course de Formule Un, c'est tout bonnement remarquable). La vitesse est telle que le scrolling semble revenir en arrière un peu comme les roues d'une voiture lorsque celle-ci se déplace à vive allure (l'effet stroboscopique, vous connaissez?). A chaque nouveau circuit une nouvelle musique, donc si nous comptons bien et étant donné qu'il y a seize Grand Prix, cela donne dix-sept musiques, n'oublions pas la bande sonore d'introduction. Doté d'un bon graphisme, qu'on a de toutes façons pas le loisir de regarder dans le détail, vue la vitesse à laquelle se déroulent les opérations, F1 Circus se révèle être un excellent divertissement. D'ailleurs j'y retourne.

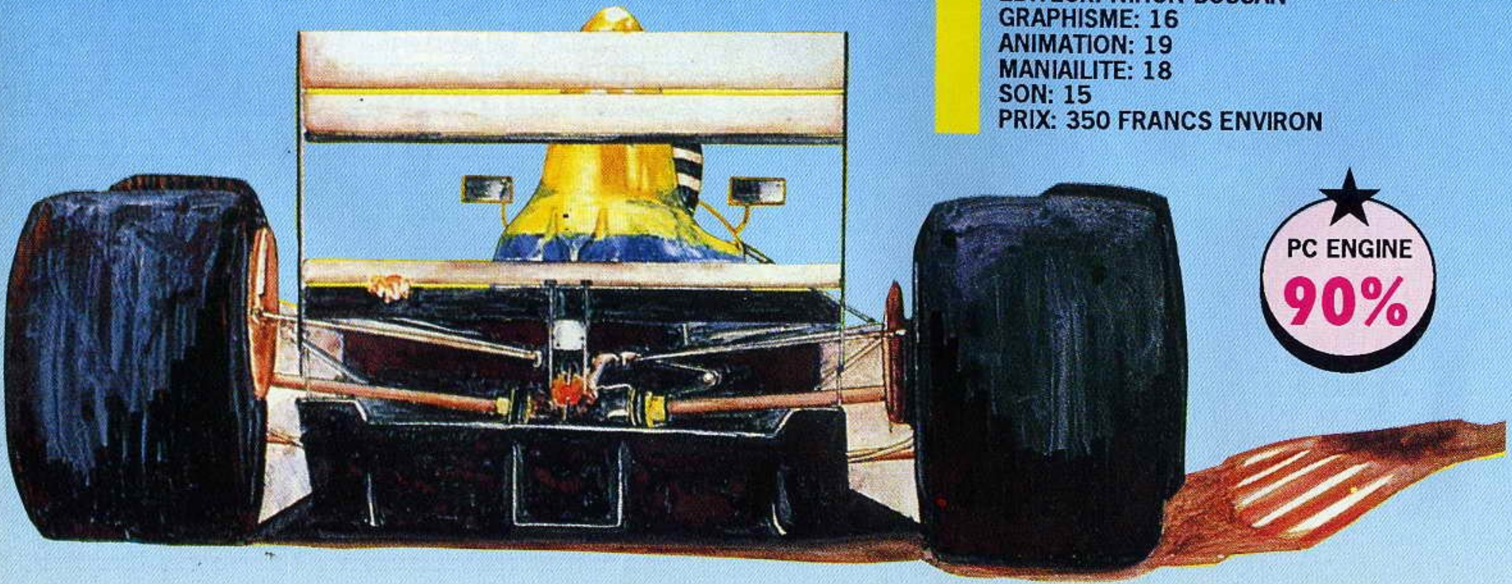
J'M DESTROY







EDITEUR: NIHON BUSSAN
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 19
MANIAILITE: 18
SON: 15
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON



PC ENGINE
90%



MEGADRIVE
85%



WORLD CUP SOCCER

L'ambiance est chaude dans les tribunes, c'est la finale de la coupe du monde et pas une place n'est libre. Le coup d'envoi est donné, et c'est parti. Eric passe à Jean-Pierre qui lui redonne la balle, ahhh mes amis quel superbe une-deux. Eric dribble un, deux, trois, quatre joueurs, déborde sur l'aile et repique vers le centre. C'est maintenant qu'il se présente seul face au gardien brésilien. Eric tire et hoooooooo, c'est la barre transversale qui reçoit cette magnifique frappe d'Eric. Ahhhhh, mais quelle belle occasion est manquée par Eric. Que c'était. Oui, Thierry, vous avez parfaitement raison une fois de plus, la coupe du monde nous échappera encore... Alors si vous ne voulez plus que la Coupe du Monde vous échappe, vous n'avez pas quarante mille possibilités, si vous possédez toutefois une Megadrive. World Championship Football est le jeu qu'il vous faut. Enfin, vous allez vous-même pouvoir prendre en main la destinée de l'une des vingt-quatre équipes présentes dans ce prestigieux logiciel. Comme dans la réalité, chaque équipe possède des caractéristiques propres (vitesse, opportunité de placement en défense, expérience, force du gardien de but et le total). Ainsi chaque joueur se voit flanqué lui aussi de toute une série de données montrant parfaitement ses forces et ses faiblesses. Dans World Cup Soccer il est non seulement possible de jouer en coupe du monde avec les matchs de présélection, mais également de participer à des matches amicaux. Ces matches peuvent aussi bien se jouer seul contre l'ordinateur (eeuuhh pardon, contre la console) ou à deux. Dans ce cas vous devrez obligatoirement brancher la seconde manette avant de mettre l'appareil sous tension. Au cours du jeu, outre la manette de direction permettant de déplacer les joueurs, les trois boutons servent. Le bouton A c'est pour les tirs et les tacles, le bouton B c'est pour les passes en hauteur (la balle s'élevant alors dans les airs d'une fort jolie manière), et le troisième et dernier bouton, c'est pour les passes au ras du sol, plus précises que les autres, ces passes sont également les plus faciles à intercepter. Lorsqu'on parle d'une simulation de football en général, on est quasi obligé de se référer à Kick Off tant cette simulation surpasse toutes les autres. Bien que World Championship Soccer ne soit pas aussi convaincant, l'animation des joueurs, la vitesse à laquelle se déroule les matches, et surtout la beauté des graphismes très largement supérieurs à ceux du susnommé Kick Off, rendent ce jeu de Sega réellement passionnant et agréable à utiliser. Jetez donc un coup d'œil sur la séance des Penalties, vous ne serez pas déçu. Peut-être un peu difficile à manipuler au départ, cette première simulation de football sur Megadrive est une réussite. A quand les prochains jeux de sport? Dites, Messieurs Virgins, dépêchez-vous, nous on a hâte d'en avoir d'autres.

J'M DESTROY



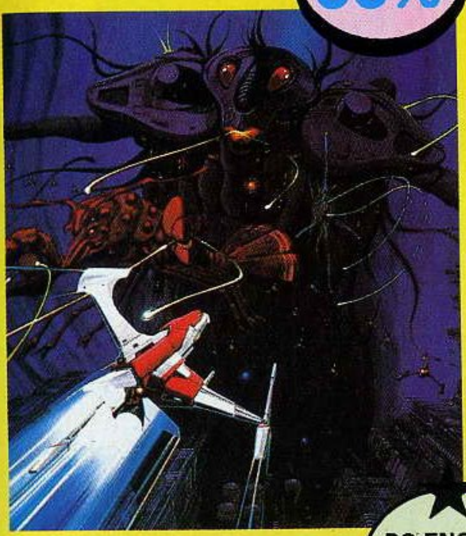
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
REALISME: 17
SON: 14
PRIX: 369 FRANCS

DARIUS PLUS



SUPERGRAFX 83%

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 18

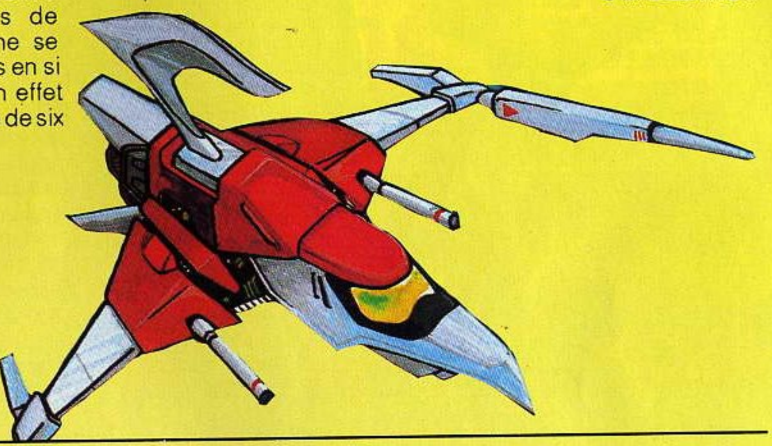


PC ENGINE 82%

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

A proprement parler, Darius Plus n'est pas une nouveauté, puisqu'il existait déjà sur CD-Rom sous le nom de Super Darius. Bien que ce support possède des capacités bien supérieures à celles de la PC Engine, sur cette dernière la conversion a été magnifquement réalisée. C'est à se demander l'utilité d'un tel périphérique. Bien sûr, les musiques restent en deçà de ce qu'elles étaient, mais le jeu, lui, reste identique et cela à tout points de vue à la version originale. On retrouve les mêmes décors de fond post-apocalyptiques, les mêmes auréoles de couleurs autour du vaisseau, les mêmes ennemis aux mêmes endroits, les mêmes superbes monstres de fin, les mêmes vingt-six niveaux, les mêmes scrollings différentiels sur deux plans, bref, on retrouve les mêmes... et encore les mêmes. Si Darius Plus est une conversion parfaite, les programmeurs de NEC Avenue ne se sont pas arrêtés en si bon chemin. En effet cette cartouche de six méga-octets comporte en réalité deux jeux, identiques certes, mais qui ont l'avantage de tourner l'un sur PC Engine et l'autre sur Super Grafx, profitant ainsi des avantages multiples (surtout au niveau du nombre de sprites à l'écran) de cette dernière. Une toute petite dernière chose... Pourquoi diantre avoir développé ce jeu d'abord sur CD-Rom, alors que la machine de base était parfaitement capable de supporter un tel jeu? A mon sens la seule réponse à envisager, c'est: l'appât du gain!

J'M DESTROY



AFTER BURNER II

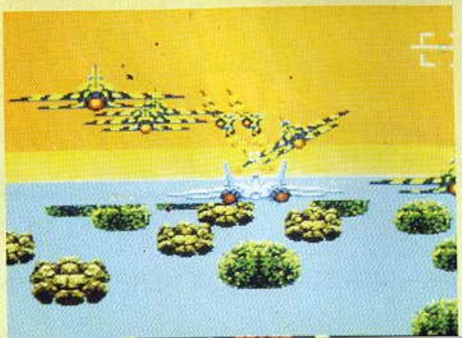
PC ENGINE 72%

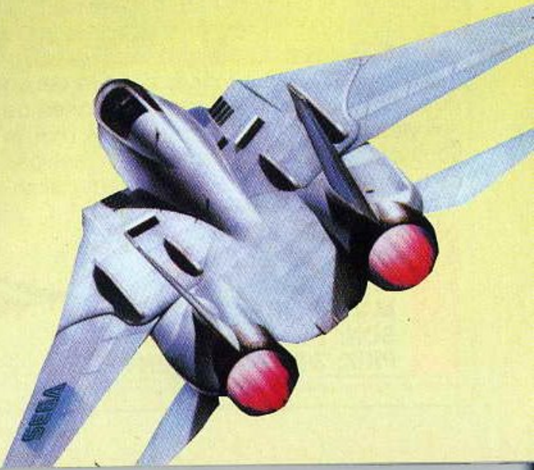
Saviez-vous que la machine d'arcade sur verrins hydrauliques d'After Burner II coûtait 160.000 francs, seize briques? Moi, quand je l'ai appris, j'en suis tombé à la renverse. Bref, de toutes façons on s'en fout puisque ce n'est pas la version arcade que l'on vous propose ici, mais bien After Burner II sur PC Engine, alors les 160.000 francs: on s'en bat l'aile! Ce coup-ci, pas question de vaisseau inter-galactique ou de navires spatiaux, c'est aux commandes d'un F-14 que toute l'action se déroule. A peine la partie engagée, une flopée de missiles lancés à mille à l'heure vous arrive en pleine gueule. Un coup à gauche, un coup à droite, une petite vrille pour voir si vous avez la parfaite maîtrise de l'engin, et hop, les missiles sont évités. Ce qui frappe le plus dans cette adaptation du jeu d'arcade, c'est sa fantastique rapidité d'animation, tout vous fonce dessus à vitesse lumière. Du fait de cette très grande rapidité, les décors sont réduits à leur plus stricte expression. Malgré une réalisation supérieure à celle de la Megadrive, ce qui est d'autant plus étonnant que le jeu original est de Sega en personne, mes critiques se porteront sur l'intérêt général et sur le style du jeu en lui-même. A la longue en effet, le jeu devient fort monotone et sa durée de vie s'en trouve écourtée. Avec After Burner II, on constate une fois de plus que les plus grands hits d'arcade ne sont pas toujours les meilleurs jeux sur console même si leur réalisation est excellente.

J'M DESTROY

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 17
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN







NO EXIT





Avoir des cauchemars est déjà un problème, mais si en plus, dans cet univers anti-onirique il faut se battre, là je dis non! Remarquez, que je dise oui ou non, ça change rien, car les faits sont là, je vais devoir me battre dans des décors cauchemardesques, contre des créatures hideuses. Ceci dit, moi, dans mes pires cauchemars, j'ai une légère tendance à me transformer en monstre géant, sautillant, gros et musclé, et ayant les traits communs aux créatures du diable. Le côté positif de cette mutation, c'est que je frappe plus fort avec les gros poings qui sont les miens, dans cet état. Très utile, car les ennemis que je rencontre de décor en décor, de tableau en tableau, sont de plus en plus résistants et de plus en plus forts. Coups de poings, roulades, coups de pieds sautés, balayages, nombreuses sont les techniques de combat que j'utilise. Et si mon ennemi meurt, j'aurai le plaisir de le voir s'arracher la tête, faire quelques pas, et s'écrouler au sol le tout avec des geysers de sang. Beuark! Les décors de No Exit sont assez jolis, l'ambiance bizarre et angoissante est bien rendue. Les sprites eux, sont beaucoup moins bien faits. Selon les positions, on voit des escaliers de pixels sur les bras, par exemple. Mais ça, c'est dû à la résolution de la machine. Les animations ne sont pas vraiment fluides, et les déplacements assez étranges. Abordons



EDITEUR: TOMAHAWK
GRAPHISMES: 15
ANIMATION: 12
SON: 13
MANIABILITE: 12
DISPONIBLE SUR
PRIX 269 FRANCS

GX 4000
58%

le vrai problème du jeu: le peu de durée de vie, et la monotonie qui s'installe trop rapidement. Il n'y a que six tableaux différents, et en plus, au bout de deux parties, on arrive déjà au quatrième. En s'acharnant un peu, il n'est pas dur de faire le tour. Parlons un peu de ce qui sort des deux haut-parleurs: le son. La page de présentation, assez jolie, est accompagnée d'une bonne musique et le jeu bénéficie, lui, de bruitages assez ringards. Pour son premier jeu sur GX 4000, Tomahawk n'a pas fait un soft incontournable. Saluons tout de même le fait qu'il s'aventure dans ce domaine, développer sur une machine nouvelle n'est jamais bien simple, et espérons qu'à l'avenir ils nous présenteront des softs plus intéressants. A conseiller uniquement aux inconditionnels des jeux de baston, ou à ceux qui aimeront se battre contre leur petit copain par console interposée, car l'option deux joueurs est disponible.

SEB

AERIAL ASSAULT



SEGA
75%



Il est vrai que les Shoot'Em Ups sur Master System ne sont pas légion, alors lorsqu'on en a un, on est tout heureux de pouvoir y jouer. C'est exactement cette réflexion qui m'est venue à l'esprit en introduisant la cartouche dans la fente de la petite japonaise. Aerial Assault est donc un jeu de tir à scrolling horizontal, mettant en scène des avions, porte-avions, sous-marins atomiques, bref toute l'armada possible et imaginable en cas de conflit ou de blocus (le Golfe Persique, cela vous dit quelque chose?). Pour vous débarrasser le plus rapidement possible de tous les ennemis, n'hésitez pas à foncer dans le tas en gueulant à tue-tête: «Bande d'enfoirés de salopards de daube, je vous aurai, moi, je vous aurai». Si cette technique n'est pas très persuasive, elle a cependant l'avantage d'une part de faire chier vos voisins, et d'autre part de vous motiver à donf pour le combat. Si le jeu ne comporte pas beaucoup d'originalité, et reste tout à fait classique quant à sa réalisation, on ne peut tout de même pas rester insensible à la multitude de sprites présents simultanément à l'écran, aux apparitions des sous-marins subites et inopinées, qui se révèlent hyper dangereuses, aux bons graphismes des porte-avions, et surtout au scrolling horizontal différentiel sur deux ou trois plans. Si Aerial Assault n'est bien évidemment pas le jeu de l'année, il reste cependant agréable et distrayant à jouer. Si vous êtes en manque de baston sur Master System, achetez Aerial Assault car c'est un bon jeu.

J'M DESTROY



EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 18
SON: 15
PRIX: 330 FRANCS ENVIRON

MEGA DRIVE

16 BIT

ULTIMA Games

21 rue de Turin 75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Ouv. mardi au samedi 10h à 13h et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA PARIS République

5 Bd Voltaire 75011 Paris
Métro République
Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59800 Lille
Tél. 20 42 09 09
métro Gare

ULTIMA TOULOUSE
Place du Capitole
35 rue du Taur 31000 Toulouse
Tél. 62 27 04 37/38

Il y a 1 an, ULTIMA fut le Premier distributeur à croire en la SEGA JAPONAISE. Vous êtes nombreux à nous suivre, merci à tous!

ULTIMA compte bien rester le Spécialiste de cette console

Sega Mégadrive est une marque déposée de Sega

PROMOS DU MOIS

GOLDEN AXE 250 F

Manette PRO 2 150 F

La manette Pro 2 est une révélation dans le domaine du jeu, ergonomie fantastique, 8 directions, auto-fire programmable (en fonction ou hors fonction, controle de la vitesse de tir, tir automatique ou non, indicateur auto-fire). Reprise de votre ancienne manette Sega (en état de fonctionnement) à 40F pour l'achat de la Pro 2.

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 2 jeux AU CHOIX* 1690F

*les cartouches à choisir sont présentées dans nos agences, "Vitrine MEGADRIVE"

SEGA MÉGADRIVE avec 2 manettes + 1 JEU 1490F

SEGA MÉGADRIVE SEULE PRIX CANON

SEGA GENESIS française avec 1 manette + Altered Beast 1890F

Nos consoles sont garanties 1 an.

Promo Exceptionnelle softs à 150F:
Alex Kidd / Mr Komatsu

Promo softs à 200F:
King of Animal / Super League / Rambo / Tatsujin

Softs à 290F:
Space Harrier / Super Hang on / Ken / Forgotten World / Peacok King

Jeux à 370F:
Ghostbusters / E Swat / Ghoulds and Ghost / DJ Boy / Granada / Atomic Robot Kid / Ringside Angel / Insector X / Klax / Battle of Axis / Space Invader / Burning Force / Fire Shark / Crack Down / Attack / World Cup Soccer / Afterburner / Air diver / Curse / Darwin / Final blow / Herzogs / New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban / Sorcerian / Super Basketball / Thunderforce 2 / Zoom etc...

HITS MÉGADRIVE promo → nous consulter:
Golden Axe / Super Shinobi / Thunder Force III / Monaco Grand Prix / Batman / Moonwalker / Rainbow Warrior ...

NOUVEAUTÉS: Fatman / Axis / Fantasy Star II (en anglais) / Burning Force / Strider / Hellfire / Rainbow Island...

Revue japonaise MÉGADRIVE FAN en vente 50 F dans nos agences

Arcade Power Joystick	**349F**
Sega Joypad	**190F**
XE-1Pro joystick	**490F**
Joystick Pro1 Sega	**390F**
Cable Péritel	**150F**
Adaptateur 8 bit	**490F**

Adaptation des cartouches japonaises sur la console génésis

Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE à adresser à
ULTIMA/SARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Marie-Hélène

Possibilité de crédit par correspondance. Livraison en 48H Chrono dès réception de votre chèque.

Nom

Prénom

Adresse

CB n°
date d'expiration
Signature:

paiement par chèque ou CB

Désignation du produit	prix

Frais de port logiciel 25F
Frais de port matériel 140F

Prix révisable sans préavis en fonction des impératifs du marché.

WILD STREETS

La vie de bastonneur de rue n'est pas des plus simples. Oh, non, c'est d'un fatigant, parfois. Tenez, par exemple, qu'est-il arrivé à votre chef de bande, hein? Eh bien oui, il s'est fait enlever par une bande rivale. Déjà que vous ne les portiez pas vraiment dans votre cœur, là, maintenant, c'est la totale.

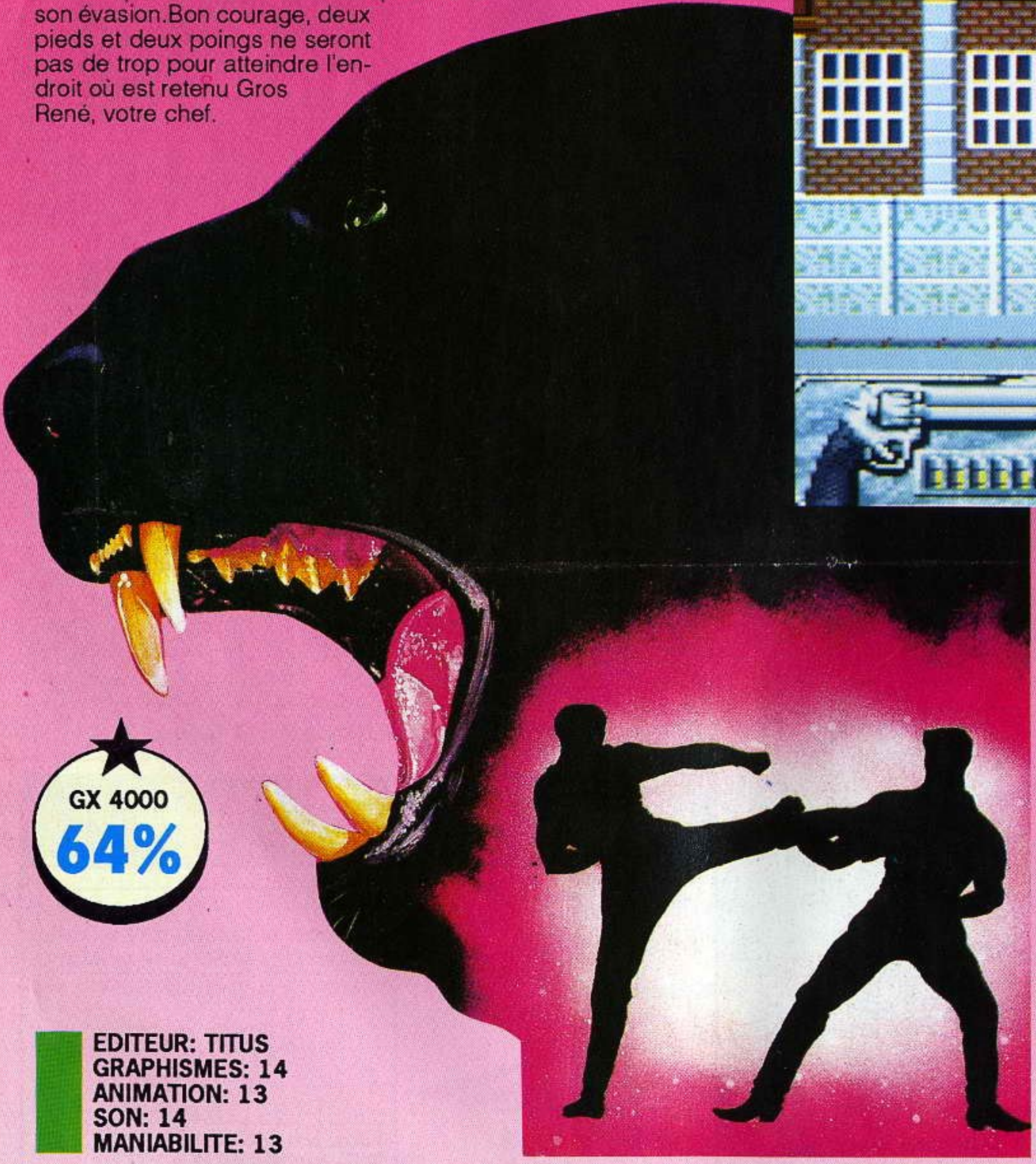
Il est donc une fois de plus obligatoire d'aller se battre. Vos ennemis étant particulièrements nombreux et entraînés, vous ne partirez pas seul. Votre panthère noire, une pro du combat elle aussi, viendra avec vous. D'autre part, vous disposez d'un gros flingue ("je pue peut-être, mais j'ai un gros flingue...") que le frère de votre chef, en larmes, vous a confié, en disant que c'était celui de son frère, qu'il était normal que ce soit cette arme qui aide à son évasion. Bon courage, deux pieds et deux poings ne seront pas de trop pour atteindre l'endroit où est retenu Gros René, votre chef.

Peu de modifications sur cette version GX 4000 par rapport au Wild Streets qui existait sur CPC. En fait, la seule différence, et elle n'est pas négligeable, c'est que les sprites sont maintenant gérés de façon hardware, grâce au nouveau coprocesseur graphique de la gamme GX et Plus d'Amstrad, et grâce à cela, le jeu va à certains endroits jusqu'à six fois plus rapidement. Après une page de présentation en overscan, superbe, le joueur est plongé dans l'action. Le personnage se déplace de gauche à droite, saute, frappe ses ennemis avec les poings et les pieds, ou bien leur tire dessus avec le flingue (les cartouches sont limitées). De temps en temps, quand vous êtes en danger, la panthère qui reste toujours à vos côtés, saute à la gorge de l'un des méchants qui vous font face. Pratique, rien à faire, juste à regarder votre ennemi mourir. Les décors sont sympathiques et naïfs (les couleurs disons), et le scrolling horizontal très bon. Les sprites sont un peu moins fins, et surtout, défaut du jeu, les animations ne sont pas très agréables. Peu de phases, et trop rapides pour paraitre réelles.

Le jeu est décomposé en 5 niveaux différents, où vous rencontrerez des ennemis différents dans des décors différents, ces 5 niveaux constituant un ensemble d'une soixantaine de tableaux. Beaucoup d'action en perspective.

SEB









GX 4000
64%

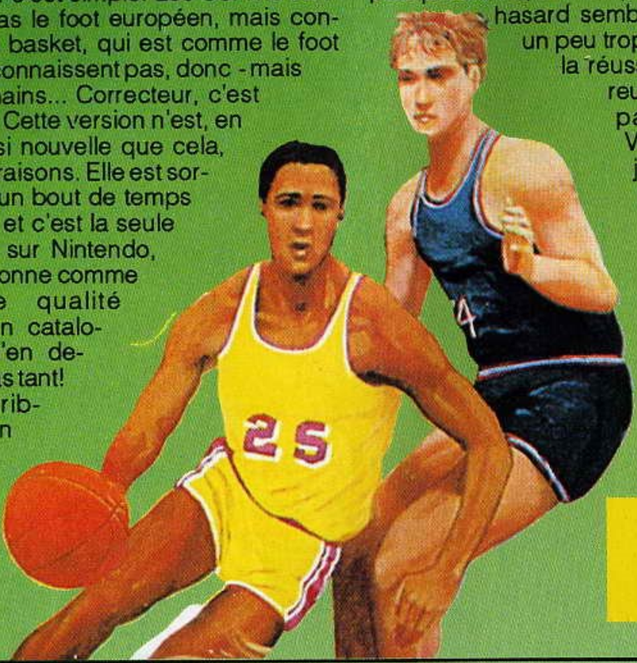
EDITEUR: TITUS
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 13
SON: 14
MANIABILITE: 13

DOUBLE DRIBBLE



Le basket, comme dit un macho que je connais, c'est jamais que du foot qu'on joue avec les mains... surtout sur une console! Voici donc une nouvelle version de ce jeu tellement populaire aux Etats-Unis, pays qui d'ailleurs ignore tout ou presque du foot dont je causais précédemment (Note du claviste pour le correcteur: cette phrase me semble plutôt bancale) (Note du correcteur au claviste: c'est simple. Les USA ne connaissent pas le foot européen, mais connaissent le basket, qui est comme le foot - qu'ils ne connaissent pas, donc - mais avec les mains... Correcteur, c'est un métier). Cette version n'est, en plus, pas si nouvelle que cela, pour deux raisons. Elle est sortie depuis un bout de temps aux States et c'est la seule disponible sur Nintendo, ce qui lui donne comme principale qualité d'étoffer un catalogue qui n'en demandait pas tant! Double Dribble est-il un bon jeu? Bonne question cher ami lecteur, dont la réponse sera mitigée. Dans la rubrique mauvais points (genre paniers manqués), les sprites des joueurs, qui sont tout de même cinq de chaque côté, disparaissent parfois et scintillent désagréablement, fatigant parfois la vue, surtout lorsque les adversaires sont trop nombreux dans la raquette. Vous me direz que dans la réalité, c'est un peu pareil, mais je m'en fous. Autre petit problème, à l'instant fatidique du tir, le hasard semble avoir une part un peu trop grande quand à la réussite ou non du tireur, surtout si c'est pas l'ordinateur! Vous voyez ce que je veux dire. Mais assez de critiques! Passons aux bons côtés du jeu, et il y en a: jouer à deux contre la console, des écrans de smash particulièrement beaux et réalistes (ils sont trois et aléatoires), et pour les vrais champions, ça existe, un niveau trois de quasiment fou! Ma conclusion est claire, nette et précise: si vous aimez le basket, il est fait pour vous! Si vous n'aimez pas, ben l'achetez pas. Ah, que Joystick est bon!

MISOJU



NINTENDO 72%



EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 16
SON : 13

W RING

Lorsque je vois un Shoot'Em Up, il y a un jeu auquel j'adore jouer. Ce jeu consiste à mettre le chronomètre de ma Casio en marche et de ne l'arrêter qu'après avoir vu la toute dernière fin du jeu. Ce coup-ci, il m'aura fallu 23 minutes et 58 secondes précisément pour voir le bout de l'aventure. N'allez surtout pas croire que je sois un «pro» des tirs à répétition, je n'ai pour ma part toujours pas fini Gunhed, ni Super Star Soldier, mais là vraiment c'est trop simple. Claquer 350 francs dans un jeu de vingt minutes même si il est bien réalisé c'est un véritable scandale (comme dirait l'autre). Et pourtant c'est vrai qu'il était sympa, W Ring. Les onze musiques accompagnant les six niveaux étaient bien belles. Les graphismes bien que très brouillons, du fait du très grand nombre de sprites simultanément présents à l'écran étaient eux aussi corrects. Le fait de pouvoir sélectionner dès la page de présentation, le tir rapide, les musiques ou la difficulté (rassurez-vous dans tous les cas c'est assez simple) était une bonne idée, déjà vue certes, mais bonne. C'est vrai aussi que le scrolling de couleurs du troisième niveau faisant penser à de l'eau tombant dans des crevasses est génial. Mais vraiment, non, c'était trop facile. Alors si vous voulez vraiment W Ring, achetez-le. Vous pourrez facilement épater vos amis.
Mais si vous n'avez pas énormément de thunes, gardez et allez donc voir quelque chose de meilleur.

J'M DESTROY





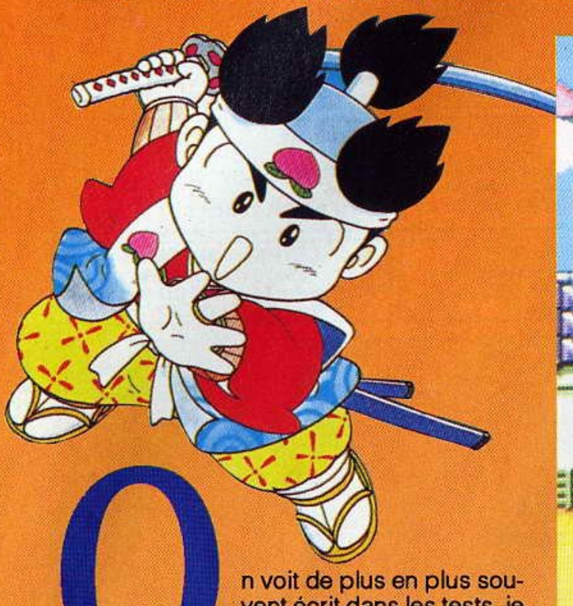
EDITEUR: NAXAT SOFT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

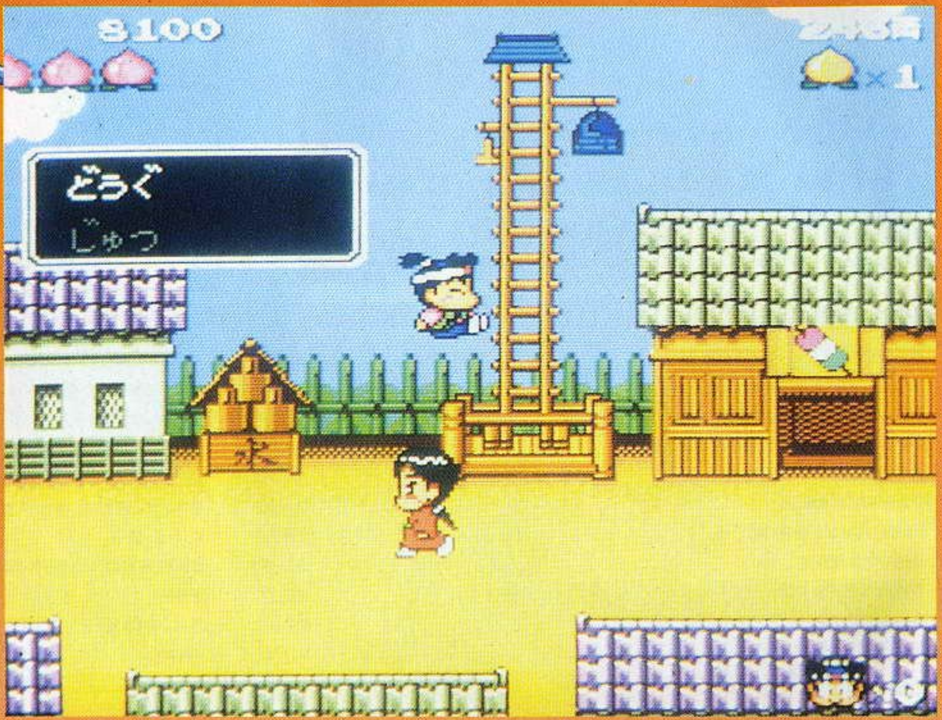
PC ENGINE 50%

PC ENGINE
81%

THE SHOW OF MOMOTAROH

EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 16
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON



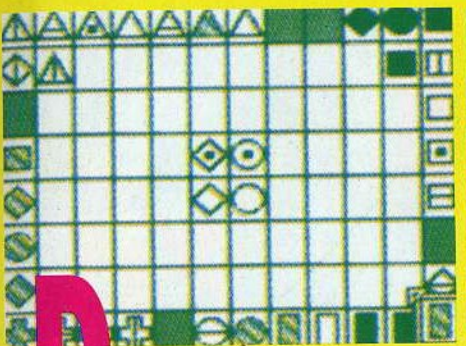


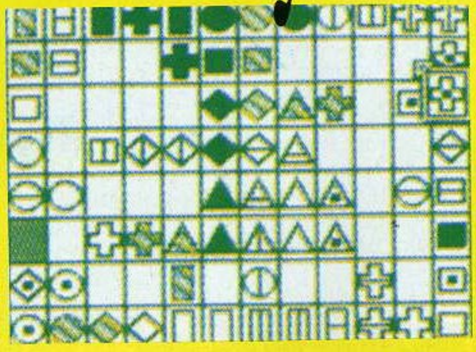
On voit de plus en plus souvent écrit dans les tests, je cite: «ce jeu présente des graphismes typiquement japonais». Avec The Show Of Momotaroh cette phrase n'a jamais été aussi vraie, car effectivement ce jeu d'Hudson Soft est la parfaite incarnation de ce style de graphismes. Mettant en scène un petit garçon qui doit retrouver ses compagnons perdus dans les huit niveaux, The Show Of Momotaroh est un jeu de plateforme se déroulant à peu près de la même façon que Son Son II, son illustre prédécesseur. Si dans ce jeu, l'arcade est omni-présente, la partie aventure et recherche n'est pas mise de côté. Pour quêter des renseignements sur les lieux et/ou sur la manière de s'enrichir plus facilement, on pourra par exemple interroger les personnages présents non seulement dans les villes mais également à l'extérieur de celles-ci. On pourra même rencontrer un ermite perché en haut d'une petite colline. Ce personnage vous posera cinq questions. Si vous répondez sans aucune erreur à toutes ses demandes, vous serez gratifié de pouvoirs supplémentaires tel qu'un super-méga-saut en hauteur, le double de celui d'origine, et/ou de deux nouvelles armes: la pêche roulante, et la pêche bombe (désolé, mais dans le pays des Momotariens tout est compté en pêche, c'est un peu comme pour les Schtroumpfs mais en japonais!). Ah, bien, voilà, revenons-y à nos Japonais, et plus particulièrement au Japonais. Eh oui, une fois de plus toutes les commandes de The Show Of Momotaroh s'effectuent dans cette chère et accueillante langue nipponne (tu parles, Charles!). Heureusement pour nous, Sodipeng l'importateur des produits NEC en France a eu la bonne idée de traduire en Français, dans les deux feuilles photocopiées jointes avec le jeu, quelques instructions-clé permettant tout de même de comprendre un peu mieux ce qui se passe à l'écran, mais malheureusement, ce n'est pas suffisant pour comprendre toutes les nombreuses subtilités du jeu. Lorsque que vous tuez un ennemi, celui-ci libère une ou plusieurs pièces de pêche (vous vous souvenez). Et plus vous emmagasinez de ces pièce-pêches, plus dans les villages parsemant le parcourt de Momotaroh, vous pourrez acheter d'objets utiles pour venir à bout de la mission et retrouver vos compagnons de route. La musique accompagnant l'action est particulièrement distrayante, même si les sonorités sont ce qu'elles sont, on connait les capacités moins bonnes en ce domaine que celles de la Megadrive par exemple, la tonalité et le rythme sont fort bons. Doublé d'un excellent scrolling multi-directionnel, The Show Of Momotaroh est un très bon jeu, bien japonais et bien comme il faut. Moi je commence mes cours dès demain, et vous? Ahh, vous êtes déjà inscrit, bon ben à bientôt alors...

J'M DESTROY



Ishido : The Way of Stones





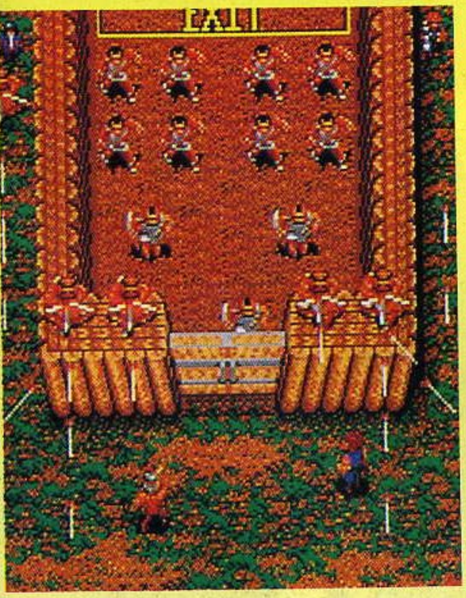
Dès l'introduction et la mise sous tension de la Gameboy, on est étonné et surpris par le nombre gigantesque de trademarks et de licences de ce jeu. A la page écran traditionnel, il a fallu rajouter un scrolling vertical tant ce nombre était important. Je n'avais jamais vu une chose pareille. Bon ok, on s'en fout... The Way Of Stone est un jeu de réflexion typiquement japonais. A l'écran un damier de 7*12 soit 84 cases. Sur six d'entre elles, des plaquettes formées de deux caractères différents. L'un de ces caractères, le motif de la plaquette, est d'ailleurs modifiable dès le départ grâce à un menu de pré-sélection, au choix: des notes de musique, des caractères japonais, ou bien des objets comme des portes, des clés, etc... L'autre est la couleur de la plaquette: foncée, claire, striée, etc.. Ainsi 84 plaquettes sont à votre disposition. Le but de The Way Of Stones est de placer les 84 plaquettes sur toutes les cases du damier. Bien évidemment le placement de ces pièces ne se fait pas au hasard. Une seule règle régit principalement ce jeu. On ne peut placer deux plaquettes l'une à côté de l'autre, à la condition unique que l'un des caractères (couleur ou sigle) figure sur la pièce immédiatement juxtaposée. Voilà une règle on ne peut plus simple... Alors, si vous aimez les jeux du style Shangaï, pas de problème, vous adorerez The Way Of Stones, dans le cas contraire gardez vos thunes.

j'M DESTROY

EDITEUR : SOFTWARE RESOURCES INT
GRAPHISME: 14
SON: 10
DIFFICULTE: 18
INTERET: 15
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GAMEBOY **70%**

GAIN GROUND



Décidément la Megadrive se voit dotée de plus en plus de Shoot'Em Up. Même si Gain Ground, n'est pas à proprement parlé un vrai jeu de tir pur et dur comme on les connaît sur cette machine (Thunderforce III, Phelios, Truxton) il n'en demeure pas moins que tout le scénario de ce jeu est basé sur les thèmes préférés de ce genre de programmes: la guerre. Le but de Gain Ground est archi simple. Face à vous une sortie, reconnaissable par une grande bande sur laquelle est inscrit le mot «exit». Votre but est de franchir avec tous les membres de votre équipe, la porte de sortie, sans vous faire toucher par les projectiles qui vous sont balancés dessus. Simple? Oui au début, mais alors dès le second niveau (chaque niveau comportant dix tableaux) c'est une véritable galère. Il faut zigzaguer entre les quelques constructions -murs, puits, donjons- placées ça et là au gré des niveaux, esquiver les flèches, les pierres qui vous tombent dessus en nombres sans cesse croissant. Pour passer au niveau supérieur deux solutions sont envisageables. Vous pouvez soit détruire tous les monstres présent à l'écran (un compteur vous indiquant leurs nombre), soit faire sortir tous les membres de l'équipe. Cette seconde technique se révélant à la longue nettement moins efficace. Bien que dans Gain Ground, il n'y est pas grand chose à animer, l'action étant plutôt du genre lente, l'animation est bonne. Le fait de pouvoir sélectionner l'ordre d'apparition de chaque guerrier et de pouvoir jouer à deux augmente la jouabilité intrinsèque du jeu. Malheureusement et malgré toutes ces bonnes idées, Gain Ground à du mal à convaincre, même avec la meilleure volonté du monde, on ne peut être entièrement satisfait par cette production, l'action étant par trop souvent, bien trop répétitive.

j'M DESTROY



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 15
SON: 14
PRIX: NC

MEGADRIVE **65%**





KLAX

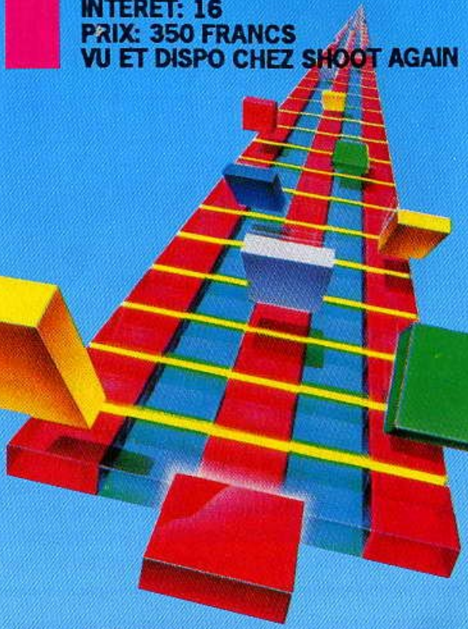
MEGADRIVE
72%

Quoi! Encore! Ben, oui je sais, mais que voulez-vous, Klax est de retour. On vous avait déjà présenté ce jeu sur consoles GX 4000 et sur PC Engine (Cf: Joystick du mois dernier), mais on ne vous en avait pas encore parlé sur Megadrive, because il n'était pas encore sorti. Alors voilà, c'est fait, il est sorti: donc on vous en parle, normal. Si vous êtes un de nos nombreux fidèles lecteurs, pas de problèmes pour vous: vous connaissez Klax comme votre poche. Mais dans le cas contraire, voici quelques explications. A l'écran, des briques sur un tapis roulant, et une palette qui peut emmagasiner jusqu'à cinq briques. Le but du jeu est de placer les briques dans l'ordre indiqué par l'ordinateur (par la console, excusez-moi) et le gros problème, c'est que les briques défilent de plus en plus rapidement. Klax sur Megadrive comporte comme bien souvent lorsqu'il s'agit d'une adaptation des avantages et des inconvénients par rapport à la version PC Engine (Je ne parlerai pas de la version GX 4000, cette console supportant mal les comparaisons!). Les avantages, ou plutôt l'avantage de Klax sur Megadrive réside dans le fait qu'il est possible de jouer à deux simultanément, une première sur console. Le principal inconvénient et il est de taille, c'est que toutes les instructions à l'écran sont en japonais. Il est donc assez difficile de savoir ce qu'il faut faire et surtout quand il faut le faire. Mis à part ce léger détail, Klax sur Megadrive reste ce qu'il est, c'est-à-dire un bon jeu, un peu gavant à la longue.

J'm DESTROY

EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
SON: 16
INTERET: 16
PRIX: 350 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN







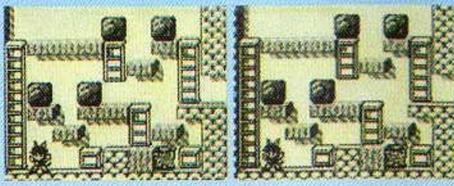
PITMAN

GAMEBOY
92%

Tiens, voilà un jeu qui aurait très bien pu figurer dans les tests d'aptitude intellectuelle de l'armée. Enfin moi je vous dis ça parce que je viens de les passer et que c'est d'une galère monumentale, mais alors d'une galère, je ne vous explique pas! Ouais, vraiment Pitman aurait été un moyen ingénieux pour les faire passer, ces tests à la noix. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que Pitman est un jeu pour intellectuel, et qui je suis sûr pourrait très bien mesurer votre quotient intellectuel. Pourquoi? Quoi, encore! Ben, parce que Pitman fait rudement bosser les neurones, allez je vous explique. A l'écran vous dirigez soit un petit bonhomme vachement bien dessiné, soit une petite bonne femme, le but étant des plus rusés, puisqu'il s'agit d'aller taper les méchants planqués derrière des pierres, ou des fossés. Mais là où réside toute la difficulté de Pitman, c'est lorsqu'on s'aperçoit que le chemin pour atteindre les gredins est parsemé d'embûches. Pour les contourner, il faut déplacer certaines pierres dans le bon ordre, mais attention, pas toutes (une bonne petite réflexion mettant rapidement, enfin dans les premiers niveaux, les choses en place). Avant de partir dans une direction, réfléchissez bien, il n'y a qu'une seule solution. Un chronomètre situé en bas de l'écran vous indique le temps mis pour effectuer chaque mission. En tout 99 tableaux sont sélectionnables par menu, des dizaines d'autres sont cachés ceux-là, et permettent à Pitman d'avoir une très grande durée de vie. Certes, si vous êtes un gachetteur rapide passionné de Shoot'Em Ups, Pitman ne pourra que vous énerver. Mais les autres, attendez-vous à bien passer les longues soirées d'hiver qui s'annoncent grâce à Pitman. Un très bon jeu original et tout et tout...

j'M DESTROY





EDITEUR: ASK KODANSHA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 15
INTERET: 19
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Line 500

PRESTIGE

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS. SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

Pour la première fois en France et en Europe, découvrez, CHEZ VOUS, l'extraordinaire plaisir ludique de jouer sur une véritable borne d'arcade ! Comme dans les meilleures salles !!

SHOOT AGAIN ARCADES a créé, pour vous, une véritable borne d'arcade pour satisfaire vos appétits les plus fous.

Line 500 PRESTIGE

Retrouvez vos jeux préférés, comme par miracle, chez vous. Les plus grands hits figurent au catalogue SHOOT AGAIN ARCADES. Location ou vente, reprise et service après-vente, la route de l'impossible est aujourd'hui ouverte.



Profitez vite de notre offre de lancement* pour recevoir notre documentation gratuite en écrivant à SHOOT AGAIN ARCADES, 145 rue de Flandre 75019 Paris ou en nous téléphonant au (1) 40.34.36.26.

* Exemple de prix : Location d'un jeu pour un mois : 500F
Achat de la borne d'arcade LINE 500 PRESTIGE : 13900 FTTC.

Shoot Again ARCADES
LE SPÉCIALISTE DU JEU VIDEO PROFESSIONNEL

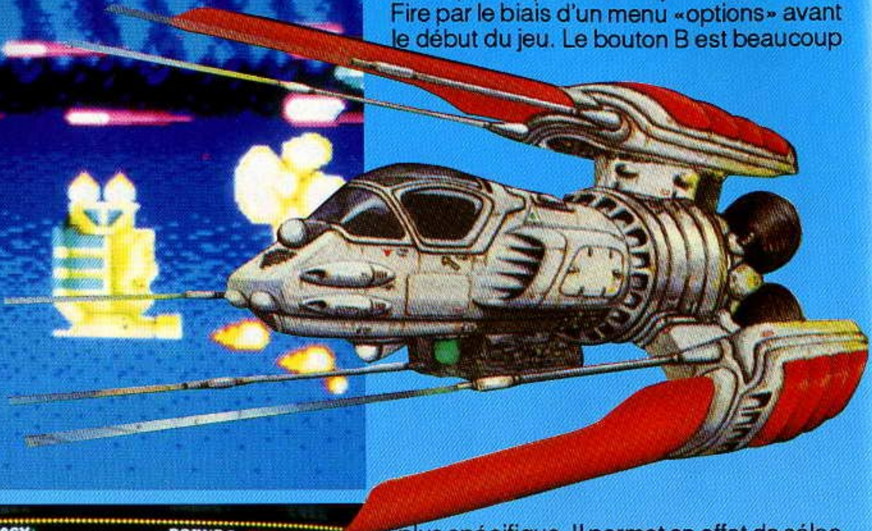
LE MONDE DE L'ARCADE N'A JAMAIS ETE AUSSI PROCHE DE CHEZ VOUS !

Les bornes LINE 500 PRESTIGE sont de fabrication française et de marque déposée.

HELLFIRE

MEGADRIVE
97%







Taoplan n'est pas un éditeur inconnu, puisqu'il est déjà auteur de deux Shoot'Em Ups sur Megadrive Tatjsujin (Truxton, pour la Megadrive française) et Flying Shark qui sera rebaptisé (Twin Hawk, lors de sa sortie officielle vers le courant du mois de novembre). Utilisant à peu près les mêmes routines de programmations les programmeurs n'avaient pas pour ces jeux fait preuve de beaucoup d'originalité. Mais avec Hellfire, les données sont complètement bouleversées, sauf au niveau sonore, vous le verrez plus tard. Avec Thunderforce III (testé dans le numéro huit de votre mag préféré, des fleurs de temps en temps n'ont jamais tué personne, et surtout pas nous!), on pensait avoir atteint les summums du Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur Megadrive. Ben, pas du tout, Hellfire c'est encore mieux. Certes le scénario est des plus ringards comme tous les jeux du style «rendez-vous, ou je vous éclate la gueule à grands coups de rayons laser, bande de chiens d'extra-terrestres de daube!», mais putain que la réalisation est belle. Cessons de jurer et parlons d'Hellfire, bordel! Ce jeu est un pur produit de l'imagination débordante en ce domaine, on le sait, de messieurs les programmeurs nippons. Totalement inspiré des Shoot'Em Ups d'arcade, Hellfire ne trancherait absolument pas si il était installé dans un joli meuble à côté de jeux tel que Strider ou Ghouls'n'Ghosts version café bien évidemment. Bien que le nombre de niveau ne soit pas très important, quatre en tout et pour tout, la possibilité de sélectionner un des trois niveaux de difficulté comme dans tous les jeux de cette compagnie rend Hellfire particulièrement jouable et promet de longues journées de combats acharnés. Mais restez encore un peu avec nous, car tout n'est pas fini. Dans Hellfire, les trois boutons de tirs de la Megadrive sont utilisés, fait suffisamment rare pour le souligner. Le bouton A, pas de problème, c'est le bouton de tir que l'on peut ou non permuter en Auto Fire par le biais d'un menu «options» avant le début du jeu. Le bouton B est beaucoup plus spécifique. Il permet en effet de sélectionner un des quatre tirs que comporte votre vaisseau spatial: tir à l'avant, à l'arrière, double tir au dessus et en dessous du vaisseau, et quadruple tir en biais. Toutes ces armes sont bien entendu amplifiables en force. Le troisième bouton, le bouton C, n'est à utiliser qu'en cas d'extrême urgence lorsque par exemple l'écran est inondé de vaisseaux ennemis, ou lorsque vous vous trouvez nez à nez avec un des dix monstres de fin de niveaux et de niveaux intermédiaires. Répondant au doux patronyme de Mega-blast, cette arme est en nombre limité, bien qu'il soit possible d'en récupérer au cours du jeu, ne les gaspillez pas inutilement. Du côté de la réalisation, Hellfire est exemplaire, les graphismes du fond, passant allégrement du fin fond de l'espace aux forêts tropicales de l'Amazonie, sont agréables et les dégradés de couleurs égayant les décors fort bien exécutés. L'animation et le scrolling, modulable en vitesse au gré des niveaux sont également d'une parfaite réalisation. Le seul point un petit peu en dessous, est la musique. Il semble d'ailleurs que les programmeurs de Taoplan ne cherchent pas trop à se prendre la tête, car toutes les sonorités des dix bandes sonores accompagnant le jeu ont été déjà utilisés dans Truxton ou dans Twin Hawk. Cette impression de déjà entendu frustrera ceux d'entre vous qui connaissent ces jeux, les autres seront certainement agréablement surpris. Bref, Hellfire est tout bonnement fan-tas-ti-que.

j'M. DESTROY



Encore plus beau que Thunderforce III !!!

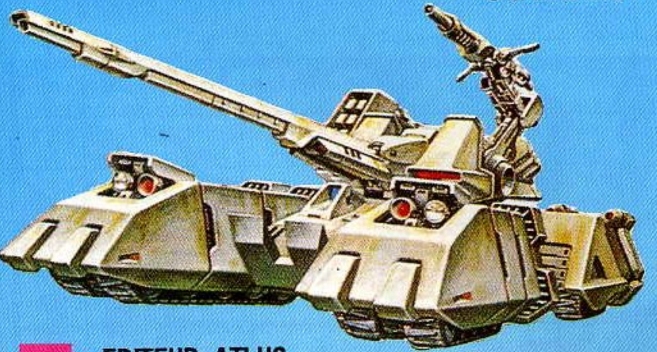
EDITEUR : TAOPLAN
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: 400F ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.



COSMOTANK

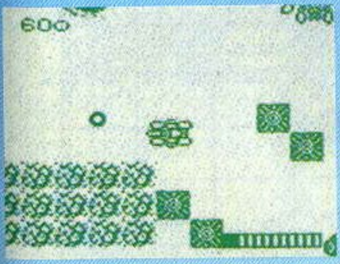
Cosmotank n'est pas un jeu comme on a l'habitude d'en voir sur Gameboy, sa principale originalité provient du système de représentation graphique choisi. Se déroulant en 2D, auquel cas le char est vu du dessus, ou en 3D, lorsque vous entrez dans une caverne enfouie dans le creux d'une montagne par exemple, Cosmotank se déroule en deux parties distinctes. D'une part un jeu de tir traditionnel en dix niveaux sélectionnables, dès le menu principal. Ici, vous n'aurez aucun problème pour connaître le but, il suffit de tirer sur tout ce qui bouge, avant que vos ennemis ne vous touchent. Scénario traditionnel, mais qui reste toujours efficace. Dans une seconde partie, toujours sélectionnable à partir du menu principal, Cosmotank devient un véritable jeu d'action/aventure, où la partie recherche prend le pas sur le Shoot'Em Up classique. La représentation en trois dimensions de certaines scènes, chose encore inédite sur Gameboy, nous laisse croire que cette machine pourra dans l'avenir supporter des jeux de rôles (presque!) à la hauteur de ceux qui existent sur ordinateurs ludiques, moins complexes certes, mémoire oblige, mais tout aussi intéressants, faisons confiance aux japonais dans ce domaine. Un mode deux joueurs est également disponible, mais deux Gameboy seront nécessaires. Malheureusement pour nous toutes les instructions à l'écran sont en langue nipponne, ce qui, pour le moins, nuit très largement au bon déroulement de l'aventure. Un jeu plutôt à voir pour la 3D, qu'à posséder.

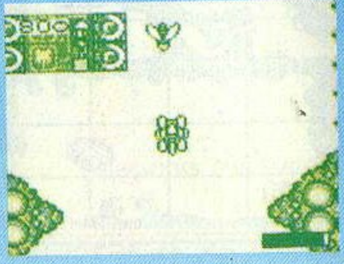
J'M DESTROY



EDITEUR: ATLUS
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
SON: 14
MANIABILITE: 10
PRIX: 200 F ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN







JEUX CRACK

Sega

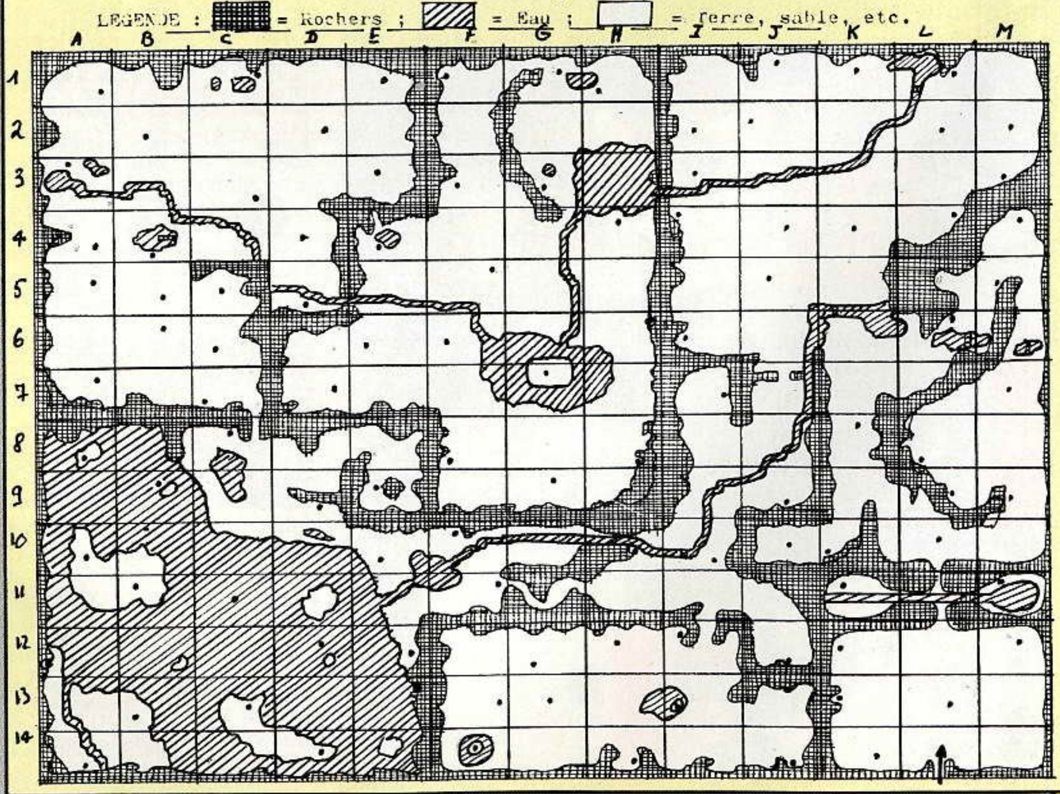
FANTAZY ZONE

Solution complète:
Monde 1:
N'achetez pas d'arme! Le tableau est trop facile. Il faut récupérer beaucoup d'argent. Détruire les bases au plus vite, en vous préoccupant pleinement des ennemis qui passent. Pour le monstre, tirer dans sa bouche, mais restez éloigné sinon les projectiles vous suivent. Pour les éviter, dirigez-vous vers les bords supérieurs de l'écran. Quand il explose, essayez de ne pas trop bouger.
Monde 2:
La boutique apparait. Allez-y. Achetez un «7 way shot» et des «gig wings». Ensuite détruisez les bases. Il faut se dépêcher, vous avez juste le temps de finir ce round au-dessus de la pastille bleue du milieu. Tirez en ne regardant que les projectiles qui tombent.
Monde 3:
La boutique apparait. Allez-y. Achetez juste un «7 way shot». Même méthode qu'au monde 2. Mais vous n'aurez pas le temps d'exterminer toutes les bases avec le «7 way shot». Heureusement, une boutique apparait. Achetez en une autre pour détruire les deux bases restantes et le monstre. Il faut détruire ses canons, pour cela étudiez son rhytme de tir.
Monde 4:
Allez dès le début à la boutique. Achetez deux vies puis 2 «fire bomb», un laser, un «wide beam», et un «7 way shot». Sélectionnez le 7 way et les fire bomb. Ces dernières détruisent les bases d'un seul coup lorsqu'elle sont visibles. En vous débrouillant bien, vous pouvez détruire 3 bases avec 1 fire bomb. Attention, comme vous avez plusieurs armes, le selectionneur d'arme apparait deux fois. Il faut terminer avec le laser. Tirer sur ce maudit poisson en allant de haut en bas.
Monde 5:
Entrez dans la première boutique, achetez 5 «heavy bombs», un laser, un 7 «way shot» et une vie si vous le pouvez. Utilisez le laser et lachez les «heavy bombs» sur les bases. Faites très vite, puis sélectionnez le 7 «way shot» et finissez vite la base restante. Pour le monstre, il faut éviter les boules de neige en allant de haut en bas. On ne peut toucher une rangée qu'après avoir détruit la précédente.
Monde 6:
Vous n'aurez sans doute pas la boutique dès le début. Dans ce cas descendez toutes les bases sauf une et aussi beaucoup d'aliens, en ayant soin de ne pas laisser la base restante à l'écran, jusqu'à la venue de la boutique. Prendre un 7 «way shot». Descendez vite la base. Pour le monstre, il faut beaucoup de patience. Surtout, fixez votre regard sur les projectiles en haut de l'écran, et tirez sans arrêt.
Monde 7:
Assez facile. Dans la boutique, achetez plusieurs armes pour garder un «wide beam».

(François BARDINET)

GOLVELLIUS

Les cases référencées ci-dessous sont celles où il y a un personnage important. Dans ces cases, il y a un point noir indiquant plus ou moins où se trouve l'entrée du trou. Pour des trous difficiles à ouvrir, la méthode sera indiquée.
Vous trouverez des potions de vie dans les cases: B6 B2 C11 D4 E9 E12 F6 H12 H8 I2 I9 J12 L10 M3 M5 M12 M11.
Les bibles: A4 A12 B9 C5 D14 D7 E1 E10 F8 G13 H10 H6 I4 J14 J1 K4 K10 K12 L8 L1.
Les crystals: L13 M4 J4 I12 B13 A1 H1.
Les Meas vertes: C6 D12 F13 F11 K3 L6.
Les Meas pourpres: A3 A10 E6 H4 K11.
Les bottes pour marcher sur l'eau en C8.
Les bottes pour voler en F1.
Le mirroir en F5.
La bague d'invincibilité en F14, et trois autres bagues à donner au Wise Women sont en B4,



GAGNEZ JUSQU'A 1000F EN ENVOYANT VOS TRUCS

PC ENGINE

DEVIL CRUSH

Password:
BDGHTVWHGF
JDKMEJMFGH

(Ryo NAKAYA)

VEIGUES

A la page de présentation, appuyez sur le bouton I, puis faire reset. Puis, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois.
A la page de présentation, appuyez sur les boutons I et II en même temps, puis faire reset, puis, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-droit, appuyez sur select plusieurs fois.
Tout de suite après avoir allumé la console, en restant appuyé sur la diagonale bas-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois.

(Ryo NAKAYA)

VALKIRY'S ADVENTURE

Pendant le jeu, appuyez sur Run, puis appuyez en même temps sur Haut, I et II.

(Ryo NAKAYA)

KLAX

Au moment du Game Over, et quand le Continue défile, restez appuyé sur le bouton Select, et appuyez plusieurs fois sur le bouton Haut.

(Ryo NAKAYA)

BE-BALL

Voici l'ensemble des codes de BE-BALL.
Level 2: 573300
Level 3: 344710
Level 4: 274510
Level 5: 321310
Level 6: 536300
Level 7: 301710
Level 8: 231510
Level 9: 256310
Level 10: 441300

(Philippe JORGENSEN)

BE-BALL

Quand votre compteur de vie tombe à zéro, le barbu vous proposera une vie en échange de 5 Diamants (Choix gauche). Mais par contre, si vous réussissez à amasser 30 Diamants, vous aurez droit à un Méga-Stage de Bonus (Il y a dix stages différents).

(Philippe JORGENSEN)

BEACH VOLLEY

En mode tournament, voici quelques codes:
1 6 2 0 1 4
9 7 2 3 7 9
5 4 1 9 1 5
4 4 5 3 9 1
7 9 6 6 1 8

(Anakhet SINPRASITH)

NEO GEO

NAM 1975

Lorsque vous avez épuisé tous vos "continue", débranchez la manette du port 1, et mettez la sur le port 2. Ensuite appuyez sur Start.

(Julien POMPOSO)

C13 et G9.
Le Ramurasu's Pendant est en L2, l'Aresta's Pendant est en I7, la Valley Sword est en I3, la Legendary Sword en C1, l'Aruzasu's Shield en M9, et le Remedia's Shield en C7.
Les copains Randars sont en K14 M7 J5 I10 D9 G3 E3.
Les copines Annies sont en K8 L4 G12 E13 B5.
Les 3 Wise Women importantes sont en A5 A14 F3.
Winkle est en L9 M2 J9 F10 E4 A7.
Dina est en J2 N14 A8 C3 G1.
Despa est en K13, Saipa en J10, Taruba en K1, Fosbus en I13, Waruso en B11, Jaspa en D5, Heidi en G7 et Golvellius en D2.
Les cases difficiles:
En C8, Frappez 3 fois dans le palmier. En B4 frapper 3 fois au bord du pont. En C11, frappez dans le buisson le plus bas. En A10, détruire le bloc le plus à gauche sur l'île. En L4, frapper la tête de mort. En M2, frapper 3 fois dans la pierre. En K1, frapper 3 fois dans la tombe la plus haute. En I7, détruire le bloc le plus à droite de la deuxième rangée du dessus. En J2, frapper 2 fois la pierre tombale en haut à gauche. En J10, en considérant le losange du milieu formé de 9 pierres bleus, c'est la quatrième pierre en démarrant du dessus dans le sens des aiguilles d'une montre, frapper quelques fois.
En F1, tuer 5 Death Lords. Golvellius se trouve donc en D2, vous devez posséder les 7 Crystals et frapper 3 fois dans la pierre à droite de l'arbre mort. Pour donner deux coups à un monstre directement, vous devez laisser le bouton enfoncé.
Pour tous les autres trous, il faut souvent tuer quelques monstres, frapper dans des buissons, ou détruire des pierres.
Voici 3 mots de passe, le dernier vous mène presque à la fin:
JYA6 A5YZ UYKY W20A
GYBX YC2A 40A6 YB2K
FJC8 UK2C WBRC U6Y2
V8D2 Y7GB 08A7 7SDT
6GLU AGY5 57NZ 3YSF
M5N3 2UXK 3TPW QS5L

(Alexandre THILMANY)

LYNX

GATES OF ZENDOCON

Tapez le code TRYX. Au début du stage, mettez le shield en marche et descendez vers le bas sur le sol et rentrez dans la porte; vous serez alors à un niveau spécial où vous pourrez vous attaquer aux têtes des programmeurs.

(Daniel CHARBIT)

SLIME WORLD

Si vous ne vous en sortez pas dans la première mission, voici un code: 8F0BC8, rentrez-le, et allez tout droit.

(Franck BOCABEILLE)

MEGADRIVE

SUPER MONACO GRAND PRIX

En mode championnat du monde, entrez les codes suivants:
0LM7 9S95 2009 0700
0001 0013 4567 89AC
B2DE F0A1 0080 00G1
2000 0000 F200 504F

Vous vous retrouverez largement en tête au classement, avec uniquement un grand prix à parcourir dans la saison (celui de Monaco). Quelque soit votre résultat dans cette course (même en cas d'accident), vous serez immédiatement sacré Champion du monde.

(Laurent DONATO)

KEN LE SURVIVANT

A partir du deuxième tableau, lorsque apparait GAME OVER, appuyez sur start. Lorsque Legend of the Final Hero apparait, appuyez sur A, B, C et start pour recommencer là où vous en étiez.

(Grégoire GAUDIN)

JEUX CRACK

NINTENDO

ROBOCOP
Pour continuer autant de fois que vous le désirez, faites A, B, select, start.
(Nicolas du PENHOAT)

SUPER CONTRA
A la page de présentation, faites Droite, Bas, Gauche et Haut. Puis appuyez sur B, A et Start. Vous aurez alors 30 vies.
(Pierre DAO-VU)

TETRIS
Dans les jeux de type B, si vous n'arrivez pas à compléter les 25 lignes, appuyez sur Select et sur la flèche vers le bas. Vous verrez alors les écrans de fin, les animations. D'autre part, si vous voulez voir les animations du jeu de type A, vous devez faire plus de 30 000 points.
(Cyril MARZIN)

BUBBLE BOBBLE
Voici quelques codes:
AAAB niveau 16
AIFFG niveau 23
AJJJI niveau 26
AGJJJ niveau 30
IIIIB niveau 32
IEJJJ niveau 43
IJGGG niveau 44
FFFFB niveau 48
FBBBG niveau 54
FEJJJ niveau 57
EECJJ avant dernier niveau
HJFAB dernier niveau

Pour vaincre le dernier ennemi (Grumple Grommit), allez chercher l'élixire de tonerre, puis descendez, tirez, et restez dans les coins inférieurs en évitant ses projectiles. Lorsque vous tirez, il faut que vous soyez collé face aux murs de droite ou de gauche.
D'autre part, si vous jouez seul, ou si votre partenaire a disparu; lorsque Grumple Grommit est prisonnier dans sa bulle, mettez en pause et appuyez sur select. S'il vous reste une vie, bob réapparaîtra. Ceci est nécessaire, car sinon vous n'aurez pas l'animation de fin avec les petits amis de Bub et Bob. Cette méthode peut servir à n'importe quel moment de la partie, et pour n'importe lequel des 2 brontosaures.
(Cyril MARZIN)

DREAM WARRIOR
Quand vos vies sont épuisées, appuyez sur les boutons A, B, B, A. Vous pourrez alors continuer la partie.
(Gianni SERRA)

GYROMITE
Enfoncez les boutons A et B pour obtenir le tableau voulu.
(Luis DOMINGO)

GAMEBOY

SUPER MARIO LAND
Voici les 15 chambres secrètes de l'univers de Mario:
World 1-1: Tuyaux 3 et 6.
World 1-3: Tuyau 9.
World 2-1: Premier et dernier tuyau.
World 2-2: Premier et dernier tuyau.
World 3-1: Premier et dernier tuyau.
World 3-2: Tuyau 7.
World 3-3: Tuyau 4.
World 4-1: Tuyau 1 et 34 (juste avant la rangée de canons).
World 4-2: Tuyaux 2 et 12.
Pour faciliter la collecte, utilisez l'arme obtenue avec la fleur.
(Jean-François IZAC)

LOCK'N CHASE
Au moment de la page de présentation, appuyez sur les boutons: A A B B A B B.
Vous pourrez ainsi accéder directement au niveau 7.
(Sébastien STANIS)

NEMESIS
Faire une pause pendant le jeu, et appuyer sur les touches suivantes: Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite Bouton B Bouton A, et vous n'aurez plus qu'à enlever la pause pour avoir toutes les armes. Attention, cela ne marche qu'une seule fois par partie.
(Sébastien STANIS)

TMNT
Pour regagner des vies; Pause Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite et appuyer sur A et B.
Cela ne sert qu'une fois.
Pour arriver dans les Bonus: Au choix du stage: Select, et ensuite B et A, il y a un ? et vous apparaissez à droite.
(Maximilien de LIBERA)

BURAI FIGHTER DELUXE
Voici les codes en Eagle:
2ème Niveau: HGKM
3ème Niveau: CPFI
4ème Niveau: JJOE
5ème Niveau: DKLF
Et voici les codes en Albatros:
2ème Niveau: AGNC
3ème Niveau: BEHB
4ème Niveau: DIBF
5ème Niveau: JGJA
(Jean BRUGEROLLES)

SUPER GRAFX

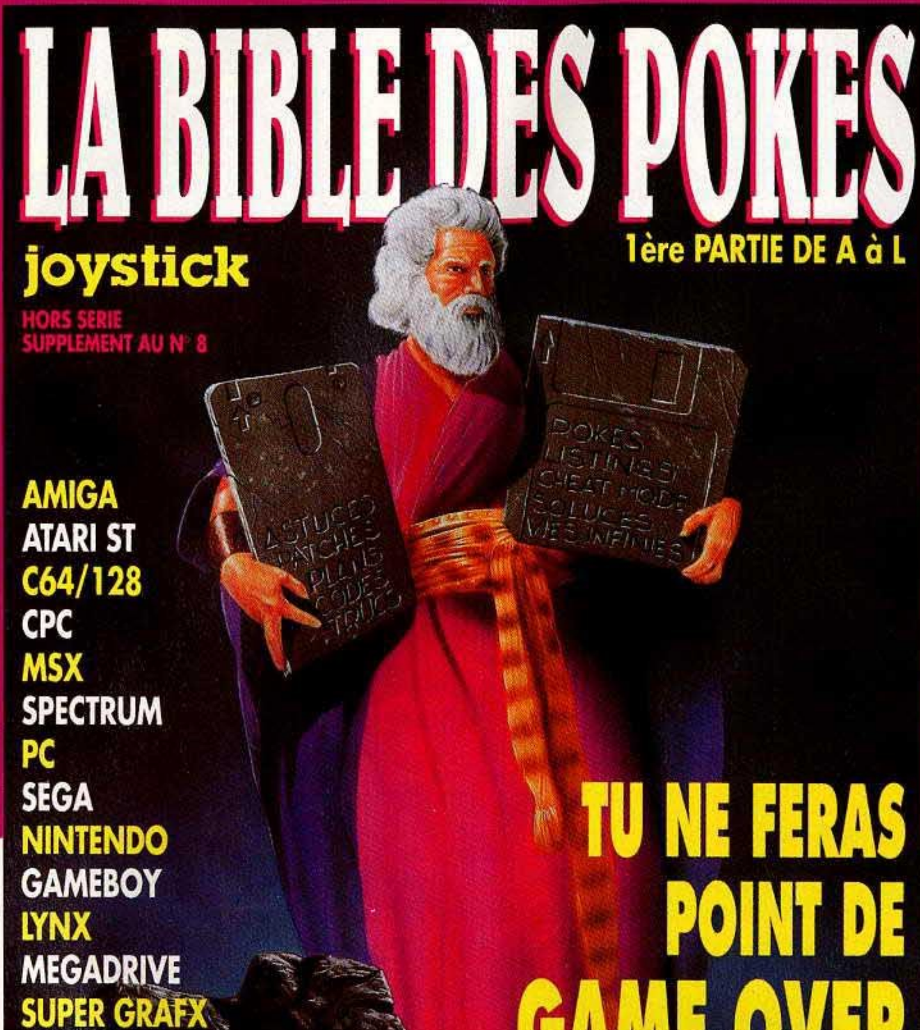
GHOULS'N'GHOST
A la page de présentation: appuyez sur Run, prenez un joueur uniquement, appuyez rapidement sur les boutons haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, I, II. Continuer jusqu'à 9 crédits.
(Ryo NAKAYA)

GHOULS'N'GHOST
Appuyez, à la page de présentation, sur les boutons 1 et Run. Vous accéderez ainsi au menu options.
(Ryo NAKAYA)


PC Engine
LA DIFFERENCE!
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
CORE GRAFX
CD ROM + CORE GRAFX
3990 Frs*
CORE GRAFX
+1 jeu 1290 Frs*
CD ROM
2990 Frs*
PCEngine
SUPER GRAFX
SUPER GRAFX
2490 Frs*
VU A
LA TELE
IMAGE PLEIN
ECRAN, QUALITE
D'IMAGE ET RAPIDIT
DE JEU DES MACHINES
D'ARCADE A DOMICILE!!
PLUS DE 100 JEUX DEJA
DISPONIBLES DE 299 Frs A 399 F
COMPATIBLES AVEC LA CORE
GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA
FUTURE NECPORTABLE.
LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.
GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.
SAV: (16)99.08.90.77
*Prix publics conseillés.
SODIPENG
(16)99.08.89.4
HOT LINE (16)99.08.95.7
AUDIO VIDEO PLUS
TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS
CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC
Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE...

NE MOUREZ PLUS !

(une exclusivité Joystick)



La bible des pokes contient des milliers de trucs, d'astuces, de patches, de cheat modes, de plans et de solutions pour tous les jeux sur tous les micr os et consoles. Un must indispensable à posséder absolument.

LE VOLUME 1 EST EN VENTE

A PARTIR DU 14 SEPTEMBRE

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX OU PAR CORRESPONDANCE

A SAISIR D'URGENCE !

40 FRANCS SEULEMENT

ATTENTION: CE HORS-SERIE N'EST PAS INCLUS DANS L'ABONNEMENT

BON DE COMMANDE
(à decouper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir le volume 1 de "LA BIBLE DES POKES", chez moi, dès sa parution. Je joins un chèque de 40F à l'ordre de JOYSTICK, 53 avenue Gambetta - 92400 Courbevoie/La Defense.

NOM: ______

PRENOM: ______

ADRESSE: ______

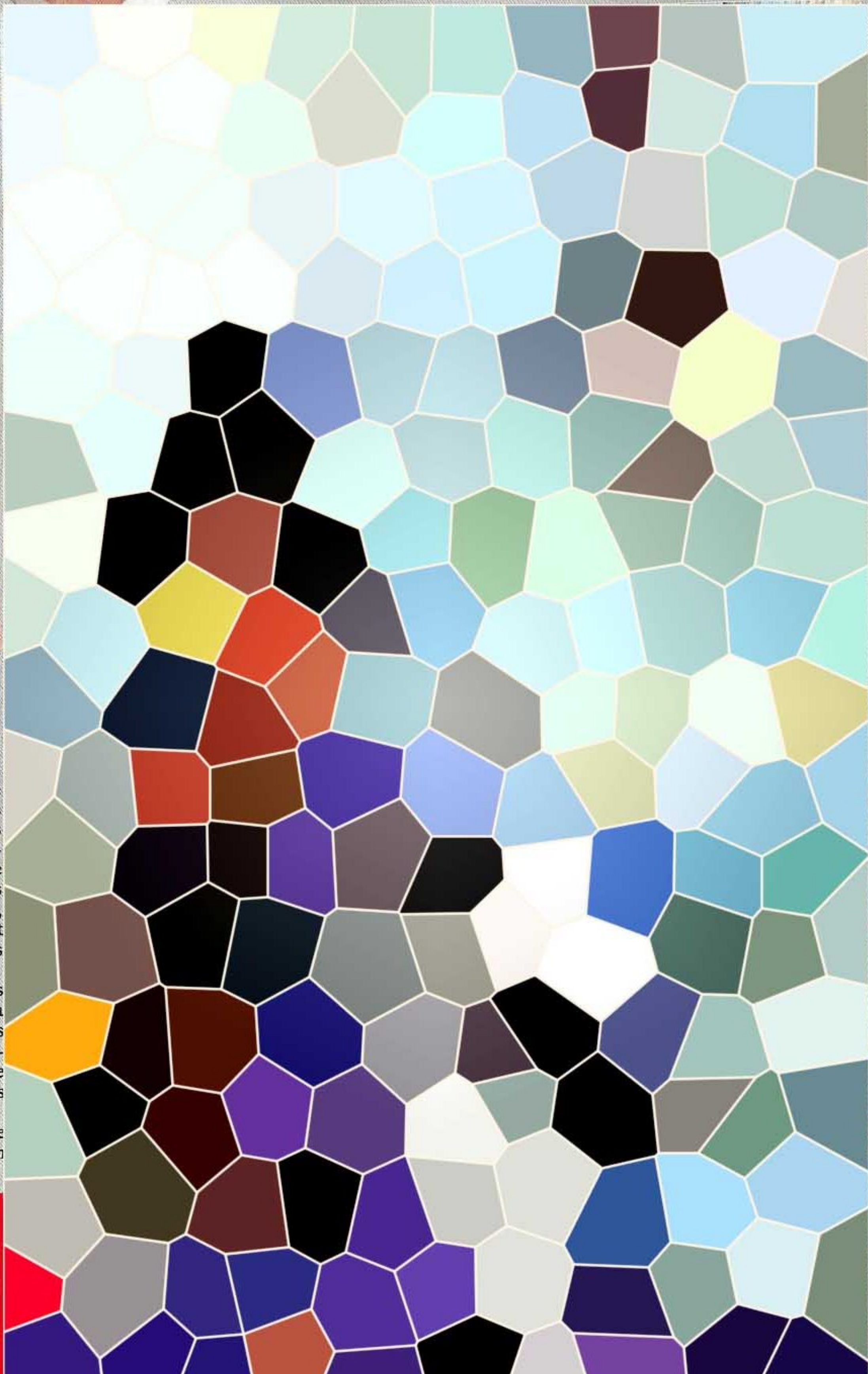
CODE POSTAL: ______ VILLE: ______

AGE: ______ ORDINATEUR: ______





JEUX CRACK



GAGNEZ JUSQU'A 1000 F

PAR CHÈQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS PLANS, SOLUCES, LISTINGS OU TRUCS ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

EDITO

Salut les jeunes.

Bon ! Entre deux salons, on va essayer de vous cracher un édito.

Une fois de plus, on en a marre des nazes qui nous envoient des bidouilles repompées dans des canards français ou même étrangers. Faudrait peut-être qu'ils se mettent dans la tête que nous recevons tous les canards informatiques de la planète. A titre de renseignement, tous les articles des magazines ont un Copyright, ce qui veut dire qu'ils peuvent porter plainte contre les personnes qui repompent !!!

Nous espérons vous voir tous sur nos stands du Salon de la Micro et de l'Amstrad Expo. Tous ceux qui viendront avec ce numéro dans les mains auront le droit à un autographe de tous les mecs de l'équipe. Cool, non ?

Bon allez, on vous laisse because on nous attend au Forum Atari.

CE MOIS-CI UN SUPER JACK'S POKE DE 16500F

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

*Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur vo
tre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.*
Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'éxistent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.
Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.
Voici la marche a suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk a modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes ØØ a 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit a &4ØØØ", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait grâvement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste a changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire a chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.
Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment proceder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)
- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
*- Si votre poke est compris entre les adresses &2ØØØ et &4ØØØ, appuyez sur **
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)
*Si, après un poke entre &2ØØØ et &4ØØØ, vous avez un poke entre &ØØØØ et &2ØØØ, appuyez à nouveau sur **
- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !
Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.
Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :
- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut a gauche de l'écran
Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

TIME MACHINE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7335,Ø.
(Carine & Nicolas)

SAVAGE

Partie 1 :
Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &ØD45,&A7
POKE &Ø82E,&A7.
Pour être invincible, faites POKE &Ø81Ø,&18
POKE &Ø823,&18
POKE &Ø824,&2D.

Partie 2 :
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &ØD63,&A7.
Pour être invincible, faites POKE &ØD3A,&C3.

Partie 3 :
Pour avoir 255 vies, faites POKE &Ø83C,&3E
POKE &Ø83D,&FF
POKE &Ø83E,Ø.
Pour être invincible, faites POKE &5CØC,&C9.

MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL

Pour que l'adversaire ne marque pas de points, faites POKE &735F,&ØC.
Pour marquer tous les points, faites POKE &735F,Ø.
(Carine & Nicolas)

FIGHTER BOMBER

Pour avoir un canon infini, faites POKE &75AE,Ø.
Pour avoir des missiles infinis, faites POKE &74Ø1,Ø.

MOBILE MAN

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &64FB,Ø.

MOBILE MAN

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &791Ø,Ø.
(David F.)

IRON LORD

Tous les POKES sont à faire lorsque la partie concernée est chargée !
Pour que l'adversaire soit sans réaction aux combats à l'épée, faites POKE &1Ø2C,&C3.
Pour que l'adversaire soit sans réaction au bras de fer, faites POKE &11BD,&A7.
Pour avoir de l'argent infini, faites POKE &136F,Ø et POKE &137Ø,Ø.
Pour avoir 99 points à chaque cible au tir à l'arc, faites POKE &1Ø23,&63.
Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, faites POKE &1134,&B3.
Pour avoir dix armes dès le début, faites POKE &ØC31,&ØA.
Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées ennemies, faites
POKE &ØF7D,&ØA
POKE &ØF76,&E3.
Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, faites POKE &18Ø6,&A7 et POKE &1D55,Ø.
Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, pokez les octets suivants &18Ø6 : AF CD 1E BB C2 4F 18 ØØ ØØ.
Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, faites
POKE &11F1,Ø
POKE &15C8,Ø
POKE &11FB,&2A
POKE &15D2,&2A.
Pour avoir 9999 pièces d'or, faites POKE &ØCØB,&ØF puis POKE &ØCØC,&27.

NIGHT HUNTER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &5DF4,Ø.

FRUITY FRANK

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &5A98,Ø.

ACE 2

Pour avoir 5Ø avions au départ, faites
POKE &4129,&3E
POKE &412A,&32
POKE &412B,Ø.

TARGHAN

Pour être immortel, faites POKE &Ø831,Ø.
(Carine & Nicolas)

STUNT CAR RACER

Version 128K :
Pour avoir du turbo infini, faites POKE &2B57,&3A.
Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &454Ø,&18 (pendant le jeu proprement dit).

Version 64K :
Pour avoir du turbo infini, faites POKE &213E,&3A.
Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &A662,&18.

TIE BREAK

Pour que le joueur 1 marque tous les jeux, faites
POKE &2AC6,&C3
POKE &2ADF,&C3.

ATF

Pour avoir des avions infinis, faites POKE &2DØD,&B6.

DYNAMITE DUX

Pour avoir des vies infinies sur la version du pack 'CARTOONS', faites POKE &8B2A,&A7.

KARATEKA

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version disquette, faites POKE &ØD93,&C9.
(Carine & Nicolas)

GALAXY FORCE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8191,&3C.
(David F.)

MICRO MOUSE GOES DEBUGGING

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &19Ø9,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &2591,Ø.

TIE BREAK

Pour que le joueur 1 marque tous les jeux, remplacez les octets 28 A1 CA CC 2A par 28 A1 C3 CC 2A, puis remplacez les octets 7B BA D2 E8 2A par 7B BA C3 E8 2A. Ou bien allez en piste 3 secteur 42 l'adresse &ØC6, où vous remplacez le CA par un C3, puis allez dans le même secteur l'adresse &ØDF où vous remplacez le D2 par un C3.

ACE 2

Pour avoir 5Ø avions, remplacez les octets Ø1 3A 8D 6B DD par Ø1 3E 32 ØØ DD.

ATF

Pour avoir des avions infinis, remplacez les octets 21 86 BE 35 F5 par 21 86 BE B6 F5.

MOBILE MAN

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 B1 1C 4F Ø6 par ØØ 32 B1 1C 4F Ø6.
(David F.)

FRUITY FRANK

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2A F1 1A 2B 22 par 2A F1 1A ØØ 22.

IRON LORD

Pour que l'ennemi soit sans réaction aux combats à l'épée, remplacez les octets C2 14 1Ø 21 6Ø par C3 14 1Ø 21 6Ø. Ou bien éditez le fichier 3D.PRG (face 3), bloc No.1, premier secteur, &194, où vous remplacez le C2 par un C3.

Pour que l'adversaire soit sans réaction au bras de fer, remplacez les octets 3D CA 75 1Ø 32 par A7 CA 75 1Ø 32. Ou bien éditez le fichier BRA.PRG (face 3), bloc No.1, second secteur, &125, où vous remplacez le 3D par un A7.

Pour avoir de l'argent infini, remplacez les octets ØB ØC AF ED 42 par ØB ØC AF ØØ ØØ. Ou bien éditez le fichier PER2.PRG (face 1), bloc No.2, premier secteur, &ØD7, où vous remplacez ED 42 par ØØ ØØ.

Pour avoir 99 points à chaque cible au tir à l'arc, remplacez les octets 11 Ø4 ØC 36 ØØ par 11 Ø4 ØC 36 63. Ou bien éditez le fichier TIR.PRG (face 4), bloc No.1, premier secteur, &18B, où vous remplacez le ØØ par un 63.

Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, remplacez les octets 1D 12 CD A7 13 par 1D 12 CD B3 13. Ou bien éditez le fichier DES.PRG (face 3), bloc No.1, second secteur, &9C, où vous remplacez le A7 par un B3.

Pour avoir dix armées dés le début, éditez le fichier PRE.PRG (face 1), bloc No.3, second secteur, &Ø29, où vous remplacez le ØØ par un ØA.

Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées ennemies, remplacez les octets 89 1B 11 F4 Ø1 Ø1 5Ø 14 par E3 1B 11 F4 Ø1 Ø1 5Ø ØA. Ou bien éditez le fichier WAR.PRG (face 3), bloc No.1, premier secteur, &ØDE, où vous remplacez le 89 par un E3, et &ØE5, où vous remplacez le 14 par un ØA.

Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, remplacez les octets 3D 32 Ø5 18 CC par A7 32 Ø5 18 CC. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.3, premier secteur, &16E, où vous remplacez le 3D par un A7. Puis remplacez les octets 21 68 42 2B 22 par 21 68 42 ØØ 22. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.4, second secteur, &ØBD, où vous remplacez le 2B par un ØØ.

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, remplacez les octets 3D 32 Ø5 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 ØØ ØØ. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.3, &16E, où vous remplacez les octets 3D 32 Ø5 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, remplacez les octets 16 3D 32 C5 15 par 16 ØØ 32 C5 15, puis remplacez les octets C8 3D 32 C5 15 par C8 ØØ 32 C5 15, puis remplacez les octets 15 CD 71 ØØ 22 par 15 CD 71 ØØ 2A, puis remplacez les octets E8 CD 71 ØØ 22 par E8 CD 71 ØØ 2A. Ou bien éditez le fichier ARC.PRG (face 4), bloc No.1, second secteur, &159, où vous remplacez le 3D par un ØØ, puis &163, où vous remplacez le 22 par un 2A, puis dans le bloc No.2, second secteur, &13Ø, où vous remplacez le 3D par un ØØ, puis &13A, où vous remplacez le 22 par un 2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or dés le départ, remplacez les octets 96 ØØ Ø1 Ø1 Ø1 par ØF 27 Ø1 Ø1 Ø1. Ou bien éditez le fichier PRE.PRG (face 1), bloc No.3, second secteur, où vous remplacez les octets 96 ØØ par ØF 27.

FIGHTER BOMBER

Pour avoir un canon infini, remplacez les octets 3E F4 D6 ØA 32 par 3E F4 D6 ØØ 32. Ou bien allez sur la face B en piste 7 secteur 46, l'adresse &AE, où vous remplacez le ØA par un ØØ.

Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets 2Ø Ø1 Ø9 35 AF par 2Ø Ø1 Ø9 ØØ AF. Ou bien allez sur la face B en piste 7 secteur 45, l'adresse &1Ø1, où vous remplacez le 35 par un ØØ.

STUNT CAR RACER

Version 128K :
Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets Ø1 7E 32 F9 83 par Ø1 7E 3A F9 83, ou bien allez en piste 27 secteur 44 l'adresse &117, où vous remplacez le 32 par un 3A.

Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 Ø7 3D par FE 7E 18 Ø7 3D, ou bien allez en piste 35 secteur 41 l'adresse &1EØ, où vous remplacez le 38 par un 18.

Version 64K :
Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets Ø1 7E 32 9B 8Ø par Ø1 7E 3A 9B 8Ø, ou bien allez en piste 15 secteur 48 l'adresse &ØFE, où vous remplacez le 32 par un 3A.

Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 Ø7 3D par FE 7E 18 Ø7 3D, ou bien allez en piste 24 secteur 42 l'adresse &1Ø2, où vous remplacez le 38 par un 18.

MICRO MOUSE GOES DEBUGGING

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 11 7Ø 3D 32 par 3A 11 7Ø ØØ 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 55 1A 3D 32 par 3A 55 1A ØØ 32.

NIGHT HUNTER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 7E 1E D6 Ø1 par DD 7E 1E D6 ØØ.

ITALY 90

Quand vous êtes en difficulté dans un match, vous pouvez appuyez sur 'f6' et vous aurez automatiquement les séances de tir au but.
(Julien THOMAS)

NEW ZEALAND STORY

Chargez le jeu et attendez que la page proposant de redéfinir les touches du clavier et d'inhiber la musique apparaisse. Puis tapez doucement le mot 'FLUFFY'. Si vous avez bien tapez ce mot l'ordinateur affichera en rouge le mot 'CHEAT' en bas de l'écran. Vous aurez des vies infinies et vous pourrez changer de tableau en appuyant sur la touche 'RETURN'.
(David GAILLARD)

MOBIL MAN

```
10 REM Le joueur 1 marque tous les jeux
20 REM Sur TIE-BREAK version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A026:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3921 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&CA:POKE &A009,&D2
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
140 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA CD,16,A0,3E,C3,32,C6,90,3E,C3,32,DF,90,3E
160 DATA 4E,32,23,A0,CD,16,A0,C9,1E,00,16,03,0E,42
170 DATA 21,00,90,DF,23,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

FUSION
COMPIL MEGA PACK 2

```
10 REM Tout infini sur FUSION 2
20 REM Pour la version K7 du pack 'MEGAPACK 2'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1:OPENOUT"W":MEMORY 899:CLOSEOUT
50 FOR i=1 TO 20:KEY DEF i,1:NEXT i:SPEED KEY 4,4
60 LOAD"!SECRET.bin",900:POKE &7163,0
70 POKE &7164,0:POKE &7165,0:a$="1":POKE 0,1
80 LOAD"!level"+a$+".BIN",35092
90 FOR t=0 TO 15:INK t,0:NEXT:BORDER 0:MODE 0
100 CALL 23493:CLS
110 MEMORY 35000:OPENOUT "!q":MEMORY 900-1:CLOSEOUT
120 IF PEEK(23492)<>0 THEN A$="2":POKE 0,0:GOTO 80
130 LOCATE 1,11:PRINT"Rembobinez votre k7"
140 CALL &BB06:GOTO 70
```

FIGHTER BOMBER

```
10 REM Armes infinies sur FIGHTER BOMBER D7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A032:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4071 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A009,10:POKE &A004,&35
110 PRINT"INSEREZ LA FACE B DEPROTEGEE..."
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:PRINT
130 PRINT"INSEREZ LA FACE A...":CALL &BB06
140 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA CD,16,A0,3E,00,32,01,91,3E,00,32,AE
160 DATA 92,3E,4E,32,2F,A0,CD,16,A0,C9,1E,00
170 DATA 16,07,0E,45,21,00,90,DF,2F,A0,1E,00
180 DATA 16,07,0E,46,21,00,92,DF,2F,A0,C9,66
190 DATA C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

ACE 2

```
10 REM 50 avions sur ACE 2 K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A023:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3038 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 21,12,A0,11,40,00,ED,53,A2,A5,01,40,00,ED
100 DATA B0,C3,78,A5,3E,3E,32,29,41,3E,32,32,2A,41
110 DATA AF,32,2B,41,C3,00,40,00,00,00,00,00,00,00
```

LIVING DAY LIGHTS
COMPIL MEGA PACK (UBI)

```
10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS
20 REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT"T":MEMORY &2FF:CLOSEOUT:MODE 0
50 FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT
60 LOAD"SCREEN":LOAD"CODE0300"
70 LOAD"CODE4400":POKE &2CED,0:CALL &600
80 DATA 1,26,0,4,3,25,6,7,8,9,10,2,12,13,14,15
```

MAGIC JOHNSON BASKETBALL

```
10 REM Toujours gagnant
20 REM sur MAGIC JOHNSON BASKETBALL (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5A8
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 2
70 IF ck<>&B64 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 PRINT"1=>Buts de l'adversaire non comptabilises
100 PRINT"2=>Vous marquez tous les points
110 INPUT"Votre choix ";chx:MODE 1
120 IF chx=1 THEN POKE &A5A2,&C
130 PRINT"Inserer l'original de MAGIC JOHNSON..
140 CALL &BB18:CALL &A583
150 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
160 DATA 21,A1,A5,11,00,03,06,01,ED,B0,21,00,32,22
170 DATA 3B,01,C3,00,01,3E,00,32,5F,73,C3,B7,5B
```

NIGHT HUNTER

```
1Ø REM Vies infinies sur NIGHT HUNTER Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &1FFF:MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,13
4Ø FOR N=&2ØØØ TO &217C:READ A$
5Ø A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4219Ø THEN PRINT"DATAS ERROR":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BBØ6
8Ø CLS:INK 1,6:INK 2,Ø:INK 3,26:CALL &2ØØØ
9Ø DATA 21,FF,AB,11,4Ø,ØØ,ØE,Ø7,CD,CE,BC,21
1ØØ DATA 9A,2Ø,11,DØ,A8,Ø1,3C,ØØ,ED,BØ,11,8Ø
11Ø DATA BE,Ø1,3D,ØØ,ED,BØ,CD,8Ø,BE,Ø1,C4,7F
12Ø DATA ED,49,21,ØB,21,CD,82,2Ø,Ø1,C7,7F,ED
13Ø DATA 49,21,19,21,CD,82,2Ø,21,22,21,CD,82
14Ø DATA 2Ø,21,2B,21,CD,82,2Ø,21,34,21,CD,82
15Ø DATA 2Ø,21,3A,21,CD,82,2Ø,21,47,21,CD,82
16Ø DATA 2Ø,Ø1,C6,7F,ED,49,21,55,21,CD,82,2Ø
17Ø DATA Ø1,CØ,7F,ED,49,21,63,21,CD,82,2Ø,Ø1
18Ø DATA C5,7F,ED,49,21,6E,21,CD,82,2Ø,Ø1,CØ
19Ø DATA 7F,ED,49,AF,32,F4,5D,C3,ØØ,83,E5,Ø6
2ØØ DATA FF,Ø4,7E,23,B7,2Ø,FA,7E,23,66,6F,E3
21Ø DATA CD,77,BC,E1,CD,83,BC,C3,7A,BC,CD,9F
22Ø DATA BE,CD,77,BC,ED,43,B7,BE,C3,8Ø,BE,CD
23Ø DATA 9F,BE,22,B5,BE,CD,83,BC,F3,F5,E5,D5
24Ø DATA C5,2A,B5,BE,ED,5B,B7,BE,Ø1,8D,7F,ED
25Ø DATA 49,7E,EE,F5,AA,AB,77,23,1B,7A,B3,2Ø
26Ø DATA F4,FB,76,C1,D1,E1,F1,C3,8Ø,BE,F5,E5
27Ø DATA 3E,C3,32,77,BC,32,83,BC,2A,78,BC,22
28Ø DATA BB,BE,21,DØ,A8,22,78,BC,21,DD,A8,22
29Ø DATA 84,BC,E1,F1,C9,F5,E5,3E,DF,32,77,BC
3ØØ DATA 32,83,BC,2A,BB,BE,22,78,BC,22,84,BC
31Ø DATA E1,F1,C9,4E,45,57,5Ø,4C,59,52,2E,47
32Ø DATA 52,46,ØØ,ØØ,4Ø,4D,55,53,49,43,3Ø,ØØ
33Ø DATA DC,5B,4D,55,53,49,43,31,ØØ,CB,5C,4D
34Ø DATA 55,53,49,43,32,ØØ,ØØ,4Ø,5Ø,52,46,ØØ
35Ø DATA 54,6D,41,4E,49,4D,41,54,2E,41,4D,53
36Ø DATA ØØ,38,79,4F,42,4A,45,43,54,53,2E,47
37Ø DATA 52,46,ØØ,D4,7C,54,41,42,4C,45,41,55
38Ø DATA 2E,41,4D,53,ØØ,ØØ,4Ø,5Ø,52,4F,47,2E
39Ø DATA 46,52,4E,ØØ,ØØ,4Ø,5Ø,52,45,53,45,4E
4ØØ DATA 54,2E,53,43,52,ØØ,ØØ,CØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

DYNAMITE DUX COMPIL CARTOONS

```
1Ø REM Vies infinies sur DYNAMITE DUX
2Ø REM Pour la version Disk du pack 'CARTOONS'
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ2E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>39Ø4 THEN PRINT"DATAS ERROR...":END
8Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
1ØØ PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
11Ø IF C=1 THEN POKE &AØ28,&3D
12Ø PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
13Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
14Ø DATA CD,17,AØ,3E,4E,32,24,AØ,21,27,AØ,11,4E,9Ø
15Ø DATA Ø1,Ø7,ØØ,ED,BØ,CD,17,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø1,ØE
16Ø DATA 12,21,ØØ,9Ø,DF,24,AØ,C9,66,C6,Ø7,3E,A7,32
17Ø DATA 2A,8B,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SAVAGE PARTIE 1 COMPIL MEGA PACK (UBI)

```
1Ø REM Vies infinies et invincibilite sur SAVAGE
2Ø REM Partie 1 en D7 pour le pack UBI SOFT
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø29:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>2881 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø
1ØØ LOAD"LOADER1":CALL &9ØØØ
11Ø DATA 21,12,9Ø,11,4Ø,ØØ,ED,53,B1,AØ,Ø1,4Ø,ØØ,ED
12Ø DATA BØ,C3,ØØ,AØ,3E,A7,32,45,ØD,32,2E,Ø8,3E,18
13Ø DATA 32,1Ø,Ø8,32,23,Ø8,3E,2D,32,24,Ø8,C3,ØØ,Ø1
```

SAVAGE PARTIE 2 COMPIL MEGA PACK (UBI)

```
1Ø REM Vies infinies et invincibilite sur SAVAGE
2Ø REM Partie 2 en D7 pour le pack UBI SOFT
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø1F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>2731 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø
1ØØ LOAD"LOADER2":CALL &9ØØØ
11Ø DATA 21,12,9Ø,11,4Ø,ØØ,ED,53,B1,AØ,Ø1,4Ø,ØØ,ED
12Ø DATA BØ,C3,ØØ,AØ,3E,A7,32,63,ØD,3E,C3,32,3A,ØD
13Ø DATA C3,ØØ,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

SAVAGE PARTIE 3 COMPIL MEGA PACK (UBI)

```
1Ø REM Vies infinies et invincibilite sur SAVAGE
2Ø REM Partie 3 en D7 pour le pack UBI SOFT
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&9ØØØ TO &9Ø29:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>3237 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:CLS:OUT &BCØØ,1:OUT &BDØØ,Ø
1ØØ LOAD"LOADER3":CALL &9ØØØ
11Ø DATA 21,12,9Ø,11,4Ø,ØØ,ED,53,B1,AØ,Ø1,4Ø,ØØ,ED
12Ø DATA BØ,C3,ØØ,AØ,3E,3E,32,3C,Ø8,3E,FF,32,3D,Ø8
13Ø DATA 3C,32,3E,Ø8,3E,C9,32,ØC,5C,C3,ØØ,Ø1,ØØ,ØØ
```

STUNTCAR RACER

```
1Ø REM Turbo et dommages infinis
2Ø REM Sur STUNT CAR RACER version Disk
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &9FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ52:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>6925 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
9Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ
1ØØ DATA ØE,41,21,ØØ,Ø1,16,ØØ,5A,DF,4F,AØ,21,14,AØ
11Ø DATA 22,ØC,Ø1,C3,ØØ,Ø1,21,35,AØ,11,ØØ,BF,Ø1,3Ø
12Ø DATA ØØ,ED,53,D8,8Ø,ED,BØ,21,42,AØ,11,3Ø,BF,Ø1
13Ø DATA 3Ø,ØØ,ED,53,7B,8Ø,ED,BØ,C3,Ø9,8Ø,3E,3A,32
14Ø DATA 57,2B,3E,18,32,EØ,A5,C3,4Ø,Ø7,3E,3A,32,3E
15Ø DATA 21,3E,18,32,62,A6,C3,4Ø,ØØ,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ
```

Cours de Bidouilles

Cher kids, je suis toujours en vacances en Irak avec toute ma famille. Ici, il fait encore très beau, tandis que chez vous il commence à faire froid. Moi je préfère de loin être ici. D'ailleurs un grand monsieur blond avec un oeil de verre qui passait par là a proposé de nous ramener, mais il avait une telle sale gueule que j'ai préféré rester avec Mr. Hussein (et avec sa dame). Mon fidèle pigeon voyageur Danbiss ayant déserté (il s'est arrêté dans un Mac Donald Saoudien en revenant de France, et depuis je n'ai plus de nouvelles), je n'ai pas pu vous faire parvenir mon article de la même façon que le mois dernier. J'ai bien pensé envoyer Elbaz, mais il se serait arrêté en Arabie Saoudite pour expliquer aux soldats américains comment ils devaient tenir leurs bazookas, alors j'ai renoncé à cette solution. J'ai finalement envoyé ma grosse colombe Danboss, qui a courageusement survolé les lignes ennemies (elle a même sympathisé avec un 737 en chemin). Mais enfin ça y est, ce cours est sous vos yeux. Profitez-en bien...

MISE A L'INDEX

Au cours de notre grand voyage à travers l'assembleur Z 8Ø, nous avons déjà rencontré l'adressage immédiat de registres (ex : LD A,5 LD (&43E8),A), ainsi que l'adressage indirect (LD HL,&43E8 LD (HL),5). Permettez-moi de vous présenter aujourd'hui monsieur l'adressage index, ainsi que toute sa famille...Enchanté, moi aussi !

L'adressage index se fait, comme son nom l'indique, à travers les registres d'index, qui sont au nombre de deux : IX et IY. Ce sont des registres doubles (donc sur 16 bits), comme HL ou DE, mais la différence de ces derniers, ce ne sont pas simplement des paires de bits, enfin je veux dire de registres huit bits (dans HL, on peut se servir de H et L tous seuls, pas dans IX et IY). Lorsque IX et IY sont employés pour adresser une case mémoire, il faut toujours préciser l'index. Je m'explique : lorsque vous mettez un octet dans une case mémoire grâce HL, cela donne :

LD HL,&Ø173
LD (HL),&Ø1

En adressage index par IX, cela donne :

LD IX,&Ø173
LD (IX+&25),&Ø1

Le &25, c'est l'index, le décalage, la case mémoire où on met &Ø1 dans notre exemple est donc &Ø173+&25=&Ø198. Pour la transcription d'assembleur en code machine, c'est carrément trop simple. Il suffit de prendre le code machine de la même instruction avec le registre HL, et le faire précéder de DD pour le registre IX, ou de FD pour le registre IY, puis de faire suivre le code de l'instruction d'un éventuel index, et d'une éventuelle opérande.

Exemple :
Avec HL :
LD HL,&Ø173 21 73 Ø1
LD (HL),&Ø1 36 Ø1
Avec IX :
LD IX,&Ø173 DD 21 73 Ø1
LD (IX+&25),&Ø1 DD 36 25 Ø1
Avec IY :
LD IY,&Ø173 FD 21 73 Ø1
LD (IY+&25),&Ø1 FD 36 25 Ø1
Etonnant, non ?

ET DIEU DANS TOUT CA ?

Ben oui quoi, et les vies infinies dans tout ça, hein ? On est quand même là pour ça, non ? D'accord, j'y viens, mais un peu de culture générale en préambule n'a jamais fait de mal personne, et cela vous permettra d'aller plus loin par vous-mêmes.

Sachez tout d'abord que si les programmeurs de jeux se servent des registres indexés, c'est parce que c'est parfois plus pratique pour eux.

Lorsqu'une partie du programme doit agir sur un groupe de cases mémoires qui est susceptible de changer d'emplacement, ou bien lorsqu'il y a plusieurs de ces groupes sur lesquels il faut agir successivement, le programmeur doit réécrire plusieurs fois la même routine avec des adresses différentes s'il utilise des adresses absolues avec par exemple le registre HL. Il est beaucoup plus simple de fixer la base avec IX ou IY, puis de programmer en adresses relatives par rapport à cette base. Pour agir sur des groupes de cases mémoires différents, il suffit chaque fois de fixer la base et d'appeler à nouveau la même routine. Cela permet de faire une seule routine.

Un exemple précis (que l'on rencontre souvent) : lorsqu'un jeu se joue à deux joueurs, plutôt que de faire deux fois les mêmes routines d'affichage du nombre de vies, du score, d'incrémentation du temps, de décrémentation des vies (ah ! je vous sens frémir...), le programmeur en fait une seule avec des registres indexés, et il y a deux blocs de données (deux valeurs de IX ou de IY), un pour le joueur 1, et un pour le joueur 2.

Et justement, ces blocs de données, ils sont initialisés au début de la partie, généralement de la faon suivante :

LD IX,&45ØØ DD 21 ØØ 45 'bloc de données du joueur 1
LD (IX+&ØØ),&Ø5 DD 36 ØØ Ø5 'vies du joueur 1
LD (IX+&Ø1),&Ø9 DD 36 Ø1 Ø9 'bombes...
LD (IX+&Ø2),&99 DD 36 Ø2 99 'énergie...
(...)
LD IX,&453Ø DD 21 3Ø 45 'bloc de données du joueur 2
LD (IX+&ØØ),&Ø5 DD 36 ØØ Ø5 'vies du joueur 2
LD (IX+&Ø1),&Ø9 DD 36 Ø1 Ø9 'bombes...
LD (IX+&Ø2),&99 DD 36 Ø2 99 'énergie...

Bien sur, ceci n'est qu'un exemple ! Il est de bon ton ici de remplacer les Ø5 par des FF pour avoir 255 vies.

Je précise que dans tout ce qui va suivre, je ne parlerai que de IX, mais tout pourra s'appliquer exactement de la même façon IY, en remplaçant le DD qui commence les instructions par un FD. Les programmeurs utilisent généralement en premier IX, pour de sordides questions d'ordre alphabétique.

Mais comment la trouve-t-on justement cette zone des initialisations, me demanderez-vous ? C'est là que cela se complique un peu, car si vous savez par exemple que votre jeu donne cinq vies au départ, il faudrait alors rechercher les DD 36 ØØ Ø5. Mais qui vous dit que le nombre de vies est forcément stocké dans la première case du bloc de données ? Il se peut qu'il soit stocké par un LD (IX+&Ø4),&Ø5 ou encore LD (IX+&1Ø),&Ø5. Alors en fait il faudrait rechercher les instructions qui commencent par DD 36, ont ensuite un octet qui importe peu, et se terminent par Ø5...Allez expliquer ça à DISCO ou votre Hacker ! Leurs routines de recherche ne sont pas prévues pour pour 'sauter un octet'. Qu'à' cela ne tienne, nous nous pencherons un jour prochain sur ce problème et nous ferons notre propre routine de recherche pour répondre au mieux à nos besoins. C'est promis !

En attendant, contentez-vous de rechercher tous les DD 36 dans votre jeu.

Mais attention ! Vous allez en trouver des quantités non négligeables ! Alors n'essayez que ceux qui se trouvent dans des endroits ressemblant le plus possible à une zone d'initialisations comme décrite ci-dessus. Et sachez surtout que vous ne devez essayer les registres indexés pour rechercher des vies infinies que lorsque toutes les autres méthodes que nous avons déjà décrites ont chou...

A LA BOUFFE !

Ben oui, il faut que vous laisse parce que j'ai très faim, et on me fait signe qu'ils vont bientôt servir le repas hebdomadaire à l'hôtel, donc je vous dis au mois prochain, où (entre autres) nous en finirons avec les registres d'index. Je vous rappelle que je répondrai avec plaisir à toutes vos questions sur minitel 36 15 JOYSTICK en BAL MAUBERT (les hôtels irakiens ont un excellent équipement télématique).

Je terminerai par le proverbe du jour : "Le ramadan creuse". Non Danbiss, c'est pas pour toi ça ! Toi tu mangeras la semaine prochaine. Allez couché Danbiss ! Ah, sale bête !

PATRICE MAUBERT.

CHASE HQ

*Pour avoir du temps infini :
POKE 36702,173
(HENRY Patrick).*

SUPER MARIO BROS I

*Pour avoir vies infinies :
POKE 8257,173.
(Reymond Harry).*

FOXX FIGHTS BACK

*Pour avoir des vies infinies:
Poke 4483,165
(DELACROIX Frédéric).*

BRAVESTARR

*Pour avoir des temps infini:
Poke 14500,173
Poke 14513,173
Sys 7236 pour redemarrer.
(DELACROIX Frédéric).*

BATMAN (LE PINGOUIN)

*Pour avoir de l'énergie infinie :
Poke 33215,95
(DELACROIX Frédéric).*

BARBARIAN (PSYGNOSIS)

*Pour avoir des vies infinies:
Poke 4357,165
(DELACROIX Frédéric).*

EMPIRE STRIKE BACK

*Pour avoir des vies infinies:
POKE 37048,165
SYS 32704
(CELLARD Paul-Eric).*

GREAT ESCAPE

*POKE 17343,165
SYS 271
(CELLARD Paul-Eric).*

BAAL (PSYGNOSIS)

*Pour avoir des vies infinies:
POKE 12930,173
SYS 2064
(LE GUIFFANT Hervé).*

KENDO WARRIOR

*Pour avoir des vies infinies:
POKE15115,165
SYS 2304.
(LE GUIFFANT Hervé).*

METROPOLIS

*Pour avoir de l'énergie illimitée :
POKE 30461,96
(RISCHEBE Philippe).*

BAAL

*Pour avoir des vies infinies:
POKE 12930
POKE 4433*

*Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE 4563*

*Pour avoir de l'énergie 'réacteur' infinie :
POKE 4707
Et enfin pour redémarrer :
SYS 2075
(RISCHEBE Philippe).*

STARRAY

*Pour avoir des vies infinies:
POKE 9644,173
POKE 9647,173*

*Pour avoir des armes infinies :
POKE 10511,173
POKE 10532,173*

*Pour choisir son niveau de départ :
POKE 4173,(1 à 7)
(RISHEBE Philippe).*

F-14

*Lorsque le porte-avion est en vue, appuyer sur = pour s'aligner avec le porte-avion. Mettre le gaz a moitié, descendre à 0,7 (altitude). Lorsque le porte-avion est près de l'avion, il faut monter à 1 ou 1,5 de sorte que l'avion atterrisse les roues de derrière en premier. Baissez les gaz (arretez le moteur).
(DOS SANTOS Dominique).*

GUNFIGHT

*Pour avoir des vies infinies:
POKE 34962,173
POKE 35218,173*

*Pour avoir des balles infinies :
POKE 35122,189
(MONFORT Michel).*

GILBERT

*Pour avoir du temps infini :
POKE 3739,77
POKE 3747,77
POKE 3761,77
POKE 3772,77*

*Pour avoir des balles infinies :
POKE 16457,77
(MONFORT Michel).*

BIG MAC

*Pour avoir 255 vies :
POKE 4170,255
SYS 19072
(BRENIER Olivier).*

BRIAN BLOODAXE

*Pour avoiir des vies infinies:
POKE 38270,165*

*Pour avoir de l'essence infini :
POKE 39079,165
Pour redémarrer :
SYS 39145
(BRENIER Olivier).*

HILLSFAR

*Vous n'avez pas assez d'argent! No problem! Partez de votre camp, dirigez-vous vers HILLSFAR (sans y rentrer) puis allez au BATEAU ECHOUE. A cet endroit, vous trouverez quelques coffres contenant OR, potion de VIE, KNOCK RINGS.... et surtout, c'est un petit tout petit endroit: il n'y a donc aucun problême pour trouver la sortie! Une fois dehors, revenez-y et recommencez autant de fois que vous le voulez.
(GIL David)*

IMHOTEP

*Pour avoir des vies infinies:
POKE 38054,201
SYS 36443
(BRENIER Olivier).*

KINGS OF THE BEACH

*Level 1 = SIDEOUT
Level 2 = GEKKO
Level 3 = TOPELITE
Level 4 = SUNDEVIL
LOGIC ON = l'ordinateur prend le controle de l'équipe du joueur.
LOGIC OFF = on reprend l'équipe en main.
EAT ME = Sprites plus grands.
DRINK ME = Sprites plus petits.
(HENRY Patrick).*

THUNDER HAWK

*Pour avoir la liste des mots de passe, taper M puis SESAME.
(DELACROIX Frédéric).*

PULSOID

*Pour passer des tableaux : appuyez en même temps sur SHIFT et FIRE!
(GIL David)*

RICOCHET

*Certains niveaux sont très difficiles, j'en conviens. Pour les passer, appuyez sur F7 et répondez "Y"es à la question.
(GIL David)*

MAUPIDI ISLAND

Allez devant la maison de Maguy qui recèle presque tous les mystères de l'île de Maupiti et dirigez-vous vers la chambre de la pauvre Marie qui n'est pas si innocente qu'elle en a l'air, mais vous verrez cela plus tard. Dans cette pièce, tournez l'aquarium. Et quelle surprise UNE CACHETTE. Fouillez-là et vous découvrirez un écrin qui ne s'ouvre que par un code secret. Etant dans un bon jour, je vous donne le code qui est ...... 453352 (de gauche à droite) vous verrez dans cet écrin des signes du zodiaque qui composent le code pour ouvrir le médaillon de Juste. Dans un deuxième élan de bonté, je consens à vous donner le code, que j'ai trouvé après deux semaines de travail intensif, le code est ...... 154236 (toujours de gauche à droite). Bon revenons-en à la chambre de Marie, fouillez l'aquarium (après l'avoir refermé) et prenez la pierre qui s'y trouve. Allez dans le salon, prenez la corde qui est glissée dans le filet à gauche du piano. Puis vous aurez quartier libre jusqu'à 3 heures du matin. A cette heure rendez-vous à la plage nord (n'y allez pas à deux heures, car vous aurez une mauvaise surprise), fouillez une nacelle accrochée à un rocher dans la mer vers le milieu de l'écran à gauche. Si c'est le bon vous trouverez le médaillon de Juste qui est maintenant mort . (Veuillez avoir une minute de silence pour le dernier des Maupitis); ouvrez le médaillon avec le 2° code que je vous ai donné. Maintenant allez du côté du puits et mettez la pierre de l'aquarium dans la fente du puits et la corde autour de l'arbre devant vous. De nouveau vous êtes libre jusqu'à 4 heures de l'après-midi (essayez de ne pas vous faire tuer). ATTENTION : IL FAUT QUE VOUS SOYEZ DEVANT LE PUITS AVANT 4 HEURES DE FACON A ENTRER A 4 HEURES JUSTE DEDANS. Dans le puits appuyez sur la pierre à droite de la grille, (la pierre a un peu une forme de trapèze) et entrez dans le passage. Dans les bénitiers, la démarche est assez complexe et pour aller plus vite le bénitier avec trois mesures d'eau s'appellera B3, celui avec cinq mesures B5 et celui avec 8 B8. Tournez B3, prenez B5 et mettez-le dans B3, mettez B5 dans le bénitier le plus à gauche surmonté d'un "I", tournez B3, prenez B8 et mettez-le dans B3, tournez B3 et répéter l'action, tourner B3 et remettez B8 dans B3, mettez B3 dans le bénitier surmonté d'un "II". Mettez le médaillon de Juste dans l'anneau en bas des bénitiers et tournez-le. Miracle des mécanismes un PASSAGE SECRET. La dernière partie de l'aventure comprend un questionnaire très complexe si vous n'avez pas fait autant de recherches que pour venir ici tout seul. Dans un dernier élan de bonté je vais vous donner le numéro de la ligne des réponses en partant d'en haut.:
4 - 2 - 3 - 13 - 4 - 4 - 1 - 7 - 4 - 5 - 3 - 5 - 8 -1 - 7 - 4 - 5 - 4 - 2.
FIN
(Benjamin LECARDEUX)

UNREAL

Pour les phases 3D, il suffit de suivre les flèches qui apparaissent en haut à gauche, ainsi que les apparitions de messages (allez à droite, allez à gauche)prenez le bonus. Ne loupez aucun bonus sous peine d'une mort certaine!
Pour les phases 2D (2ème niveau) :
- Tapez l'épée dans le chaudron pour tuer les ennemis en 1 seule fois au lieu de deux.
- Ne pas taper immédiatement la pierre étincelante. Sautez, tapez 8 fois (cela tue le monstre) ensuite resauter, tapez la pierre étincelante.
- Tapez la pierre immobile qui est au-dessus du feu.
- Tapez dans les pierres qui tombent, et récupérez 1 bille (=7 bills d'au qui éteignent le feu (=5 flammes)).
- Tuez le deuxième tigre, revenez sur vos pas et sautez le gouffre, tapez dans une des pierres qui tombent, récupérez la bille (7 tirs)
- Passez le pont magique, tuez toutes les bulles qui sortent de l'eau (= 10 points de vie)
- Quand vous rencontrerez deux rondins immobiles sur l'eau, tapez dans le feu (miracle)

NIVEAU 5

- Prendre le feu.
- Lorsque vous arrivez sur la passerelle volante, tapez dans la boule orange (miracle)
- Tuez les deux dernières têtes volantes (= bonus)
- Pour passez le précipice, s'accrocher à la corde, monter, (mais ne sautez pas), tapez sur l'étincelle et revenez sur la terre ferme. Maintenant élancez vous dans le vide (l'extase un pont magique) sans sauter.
- Passage des piques, tapez et synchronisez-vous.
- Au 2ème passage, tapez dans les piques au bout d'un certain temps, tout en étant sur ses gardes (20 points de vies avec les 2 bonus trouvés), prendre le feu dans le chaudron.
- Passez les lianes.
- Tuez le bonhomme de neige.

NIVEAU 8

- Tapez chaîne, prendre rondin, tapez feu.
- Au passage des gnomes, juste après un bonus apparaîtra un gros monstre, le tuer, il donne un bonus.
- Retournez sur vos pas, un autre (monstre) apparaît. Refaite le plein de fois pour obtenir 99 points de vie (facile pour vous!).
- Passer les passages aux petites boules de poils.
- Tapez dans la flammèche à côté du précipice. (vous aurez le droit à 20 tirs).
- Sautez sur le rondin.
- Le monstre nécessite 10 coups (les tuer en 2 fois en haut) gardez 6 coups pour tuez la fourmis qui est juste après. Durant la bataille contre les deux monstres restez sur la passerelle, le plus loin possible et tirer quand vous êtes en haut.
- Le prochain monstre facile!!! Tapez dans le feu et tirez (plus de feu) retapez.
- Le dernier retire un point de vie, à chaque coup de feu qu'il vous touche.
Maintenant vous pouvez admirez la fin de superbe jeu.
(Jean-François RICHARD)

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'inserer la disquette de jeu original...

LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).*

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier , où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'.
Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture.
Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",*
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)*

MÉTHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBISS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette bien évidemment.*

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette mais une disquette vierge.*

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

NINJA WARRIORS

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets : 536E Ø8A2 61ØØ Ø152 et remplacez-les par 6ØØ2 Ø8A2 61ØØ Ø152. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 7, offset $AE.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets : 536E Ø182 536E Ø186 et remplacez-les par 6ØØ2 Ø182 536E Ø186. Ou rendez-vous à la piste 12, secteur 2, offset $1BE.

Pour avoir des Churikens infinis (Joueur 1), recherchez les octets : 397C ØØ1E ØØ3Ø 4E75 et remplacez-les par 397C 7FFF ØØ3Ø 4E75. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 8, offset $14.

Pour avoir des Churikens infinis (Joueur 2), recherchez les octets : 397C ØØ1E ØØ3Ø 397C et remplacez-les par 397C 7FFF ØØ3Ø 397C. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 8, offset $84.

VAXINE

Pour avoir des crédits infinis, recherchez, dans le fichier 'VAXINE', les octets 5338 Ø91D 61ØØ D8CC et remplacez-les par 6ØØ2 Ø91D 61ØØ D8CC. Ou rendez-vous à l'offset $48DØ

XYBOTS (COMPIL TNT)

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 ØØØ1 B1CC 661Ø et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 B1CC 661Ø (à faire 2 fois!). Ou rendez-vous à la piste 29, secteur 8, offset $15C et à la piste 29, secteur 9, offset $14Ø.

POWER BOAT SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies (joueur 1), recherchez les octets 81Ø1 11CØ 3236 4E75 et remplacez-les par 11FC ØØØ9 3236 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset $32.

Pour avoir des vies infinies (joueur 2), recherchez les octets 81Ø1 11CØ 323C 4E75 et remplacez-les par 11FC ØØØ9 323C 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset $48.

Pour avoir des missiles infinis (joueur 1), recherchez les octets 81Ø1 11CØ 3242 6ØØØ et remplacez-les par 11FC ØØØ9 3242 6ØØØ. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset $32.

Pour avoir des missiles infinis (joueur 2), recherchez les octets 81Ø1 11CØ 3248 6ØØØ et remplacez-les par 11FC ØØØ9 3248 6ØØØ. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset $32.

THE LIGHT CORRIDOR

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\CORRIDOR.PRG', les octets 5379 ØØØ1 1AC8 4EBA et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 1AC8 4EBA. Ou rendez-vous à l'offset $3852.

SHADOW OF THE BEAST

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 81Ø1 13CØ ØØØ6 8318 et remplacez-les par 13FC ØØ32 ØØØ6 8318 (à faire 4 fois).
Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 3, aux offsets $14, $42, $184, $1B2.

THE LIGHT CORRIDOR

Voici les 5Ø codes :

ØØØØ	54ØØ	Ø1Ø1
39Ø1	26Ø2	99Ø2
43Ø3	9ØØ3	69Ø4
33Ø5	93Ø5	34Ø6
Ø4Ø7	64Ø7	2ØØ8
74Ø8	47Ø9	381Ø
Ø511	6811	3212
Ø213	8213	5Ø14
1Ø15	8215	5116
Ø117	7Ø17	5518
2819	9919	732Ø
2521	Ø622	3722
1223	4523	4124
1825	1926	9726
5927	Ø528	7328
3929	3Ø3Ø	Ø531
8431	9932	

DRAGON SPIRIT (COMPIL TNT)

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 4A6E ØØØ6 661A 4A6E et remplacez-les par 6Ø1E ØØØ6 661A 4A6E. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 9, offset $1A (sur la face B).
Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 4A6E ØØ16 6E42 426E et remplacez-les par 6Ø46 ØØ16 6F42 426E. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 9, offset $3C (sur la face B).

TOM & JERRY II (COMPIL CARTOON)

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\TJ.PRG' les octets Ø479 ØØ1E ØØØØ 5A56 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 5A56 (offset $3E24), puis recherchez les octets Ø479 ØØØ5 ØØØØ 5A56 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 5A56 (offset $511Ø), et enfin recherchez les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ 5A56 et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ 5A56 (offset $56F2).

TOM & JERRY II

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\TJ.PRG', les octets 33FC Ø384 ØØØØ 5A56 et remplacez-les par 33FC 7FFF ØØØØ 5A56. Ou rendez-vous à l'offset $28EE.

SAVAGE I (LES BATTANTS)

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 1ère disquette les octets 5379 ØØØØ ØB48 Ø66E et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ ØB48 Ø66E (Piste 1, Secteur 5, Offset $14A), puis recherchez les octets 5379 ØØØØ ØB48 4E75 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ ØB48 4E75 (Piste 1, Secteur 7, Offset $EE).

SAVAGE II (LES BATTANTS)

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 2ème disquette les octets 5379 ØØØ1 75F4 6ØØØ et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 75F4 6ØØØ (Piste 1, Secteur 1Ø, Offset $B4). N'oubliez d'entrez le code 'SABATTA'.

SAVAGE III (LES BATTANTS)

Pour avoir des vies infinies, recherchez sur la 2ème disquette les octets 5379 ØØØØ ØB9A 3D7C et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØØ ØB9A 3D7C (Piste 22, Secteur 6, Offset $13A).

I.S.S.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'LOGO.SPR', les octets Ø479 ØØØ1 ØØØØ EE8Ø et remplacez-les par Ø479 ØØØØ ØØØØ EE8Ø (à faire deux fois). Rendez-vous aux offset $1152 et $A37A.

Club Europée

CHOISISSEZ 3 LOGICI[...] AVANT[...]

SELECTION COMPATIBLES PC

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
PHANTOM FIGHTER ($5^{1/4}$)	89	59,90
JUMP JET ($5^{1/4}$)	89	59,90
BAD STREET BRAWLER	89	59,90
ARAC	89	59,90
BACK GAMMON	89	59,90
BLACK JACK	89	59,90
BOULDERDASH 1	89	59,90
BOULDERDASH 2	89	59,90
SUPER SUNDAY	89	59,90
FOOOTBALL MANAGER	89	59,90
HOT SHOT	89	59,90
BALLISTIX ($5^{1/4}$ & $3^{1/2}$)	99	59,90
HARDBALL 2 ($5^{1/4}$)	99	59,90
BAR GAMES	99	59,90
SPACE BATTLE	109	69,90
DEF CON 5	109	69,90
ROBOTRON	109	69,90
COMBAT COURSE	109	69,90
INFILTRATOR 2	109	69,90
BAAL ($5^{1/4}$ & $3^{1/2}$)	109	69,90
BASKET BALL ($5^{1/4}$)	109	69,90
WIZBALL	109	69,90
STRIP POKER	149	99,90

SELECTION ATARI ST

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
TITAN	69	39,90
ATAX	69	39,90
GROWTH	69	39,90
PERFECT MATCH	69	39,90
SPACE PORT	69	39,90
SKY FOX	69	39,90
VIRUS	69	39,90
SPACE STATION	69	39,90
TRIVIA TROVE	69	39,90
VIXEN	69	39,90
TRASH HEAP	69	39,90
TERRESTRIAL ENCOUNTER	69	39,90
DEJA VU	89	59,90
EMPIRE STRIKES BACK	89	59,90
EXOLON	89	59,90

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
HIGH ROLLER	89	59,90
LORD OF CONQUEST	89	59,90
NEBULUS	89	59,90
RETURN TO GENESIS	89	59,90
MOTOR MASSACRE	89	59,90
GALAXY FORCE	109	69,90
NORTH STAR	109	69,90
VOYAGER	109	69,90
TOP GUN	109	69,90
SLAP FIGHT	109	69,90
LEGEND	109	69,90
OUTLAND	109	69,90
RAMPAGE	109	69,90
RINGS OF ZILFIN	109	69,90
APB	109	69,90

Club Européen du Logiciel

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE

En devenant membre du CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de softs remis périodiquement à jour
- Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatiez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujourd'hui, 3 softs parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un soft à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

VISITEZ LA BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE

PLUS DE 10.000 LOGICIELS EN STOCK

82-84 bd des Batignolles
75017 Paris
Tél. : (1) 42.93.24.58
CATALOGUE SUR DEMANDE

...en du Logiciel

...LS AU PRIX CLUB ET BENEFICIEZ DES ...GES DU CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
COMPUTER CLASSIC	69	39,90
DYNAMIC DUO	69	39,90
FIRETRAP	69	39,90
NEMESIS	69	39,90
MOVIE	69	39,90
TETRIS	69	39,90
V	69	39,90
VIXEN	69	39,90
AFTER BURNER	89	59,90
BC FOOT FORTUNE	89	59,90
GRAND PRIX MASTER	89	59,90
LASER SQUAD	89	59,90
MINDFIGHTER	89	59,90
PASSING SHOT	89	59,90
SPACE RACER	89	59,90
TYPHOON	89	59,90
VINDICATOR	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
BRAVE STAR	89	59,90
COLOSSUS CHESS	109	69,90
GALAXY FORCE	109	69,90
TUSKER	109	69,90
OVERLANDER	149	99,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
ACTIVATOR	39	19,90
DANDY	39	19,90
DON'T PANIC	39	19,90
EXPLORER	39	19,90
EXPLORER	39	19,90
GUADANACAL	39	19,90
HIGH FRONTIER	39	19,90
HIJACK	39	19,90
LUCAS FILM	39	19,90
MR WHEEMS	39	19,90
PRODIGY	39	19,90
BIGGLES	49	29,90
HIVE	49	29,90
PULSATOR	49	29,90
ROBBOTS	49	29,90
CIRCUS GAMES	59	39,90
DOMINATOR	59	39,90
RAMPARTS	59	39,90
SUPER SKI	69	39,90
MARAUDER	79	39,90
APB	79	39,90
LASER SQUAD	70	39,90
BRAVESTAR	99	69,90

SELECTION AMIGA

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
BLASTEROID	69	39,90
EXCALIBUR	69	39,90
GENIUS	69	39,90
DAY OF THE VIPER	79	39,90
VINDICATOR	89	59,90
TRACER	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
OUTLAND	89	59,90
I.S.S	89	59,90
BATTLE VALLEY	89	59,90
EMPIRE		
STRIKES BACK	89	59,90
FLYING SHARK	89	59,90
KICK OFF	89	59,90
STARRAY	89	59,90
DARK CASTLE	89	59,90
SKY CHASE	89	59,90
GALACTIC INVASION	89	59,90
TURBO	89	59,90
RAMPAGE	89	59,90
N.MANSELLE		
GRAND PRIX	89	59,90
FUTUR SPORT	89	59,90
SUPER WONDERBOY	109	69,90
U.M.S	109	69,90
BATTLE SHIPS	109	69,90
TOOBIN	109	69,90
WICKED	109	69,90
LASER SQUAD	109	69,90
FIGHTING SOCCER	109	69,90
APB	109	69,90
LOMBARD RAC		
RALLYE	209	149,90

ATTENTION : LOGICIELS EN QUANTITE LIMITEE ! PREVOYEZ DES TITRES DE REMPLACEMENT

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
LUDIC SOFTWARE
82-84 bd des Batignolles
75850 Paris CEDEX 17
accompagné de votre chèque ou mandat

Club Européen du Logiciel

NOM ____________
ADRESSE ____________
____
VILLE ____________
CODE POSTAL ____________
Tél. ____________
Signature des parents pour les -18 ans

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage : Préciser : ☐Cassette ☐Disk	+15F
TOTAL A PAYER	

PREVOIR DEUX TITRES DE REMPLACEMENT :
....

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
ATARI ST☐ AMSTRAD CPC☐ AMIGA☐ PC/COMPATIBLES☐

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHIER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 199Ø
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Trainer pour ";titre$
OPEN "i",#1,fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V:joystick%(Ø)
PRINT "Chargement de ";fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%,chaine1%,chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

ACTION FIGHTER (Fichier Editeur v1.1)

COMPIL LES FOUS DU VOLANT

```
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER
' de la compilation 'LES FOUS DU VOLANT
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1 par Antonio SIMOES
DATA "ACTION FIGHTER compilation 'LES FOUS DU
VOLANT'"
DATA "A:\AUTO\FST.PRG"
DATA                    "Pas                    perdre
d'armes",&H29FØ,&H4239ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
DATA "temps infini",&H6E4,&H5379ØØØØ,&H6ØØ4ØØØØ
```

THE LIGHT CORRIDOR

```
' Vies infinies à THE LIGHT CORRIDOR par Antonio
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "THE LIGHT CORRIDOR","A:\AUTO\CORRIDOR.PRG"
DATA "Vies infinies",&H3852,&H5379ØØØ1,&H6ØØ4ØØØ1
```

HUMAN KILLING MACHINE

```
' Energie et Vies infinies à HUMAN KILLING MACHINE
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "HUMAN KILLING MACHINE","A:\AUTO\GAME.PRG"
DATA "Vies infinies",&H2AC,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØ1
DATA "Energie infinie",&H45A,&HØ668ØØØ1,&H317C271Ø
DATA "Ennemi = 1 vie",&H2DE,&HØ479ØØØ1,&H4E714279
DATA        "Ennemi         ne         récupère
+",&H46A,&HØ668ØØØ1,&HØ668ØØØØ
```

THE SPY WHO LOVED ME (Fichier Editeur v1.1)

```
' Tout à l'infini à THE SPY WHO LOVED ME par A.
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX après le FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "THE SPY WHO LOVED ME","À:\AUTO\SPY.PRG"
DATA "Vies infiniés",&HØ1544,&H5379ØØØ2,&H5279ØØØ2
DATA "Paint infinis",&H1Ø5B4,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Smoke infinis",&H1Ø564,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Smoke infinis",&H1Ø8ØE,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Mis P infinis",&H13CE2,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Mis I infinis",&H1Ø536,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Torp. infinis",&H1ØAB4,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Torp. infinis",&H1ØDFA,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Laser infinis",&H15B1C,&H5379ØØØ3,&H6ØØ4ØØØ3
DATA "Token infinis",&H146ØØ,&H5279ØØØ3,&H6Ø1ØØØØ3
DATA "NRJ 1 infinie",&H1ØFA4,&H556EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 2 infinie",&H11ØØ4,&H556EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 3 infinie",&H11ØB2,&H536EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 4 infinie",&H111Ø2,&H516EØØ26,&H5Ø6EØØ26
DATA "NRJ 5 infinie",&H1636A,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 6 infinie",&H164F4,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 7 infinie",&H1662C,&H5979ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 8 infinie",&H16B4E,&H5379ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ 9 infinie",&H16D2A,&H5379ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ Ø infinie",&H171DE,&H5579ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
DATA "NRJ A infinie",&H17818,&H5579ØØØ3,&H5Ø79ØØØ3
```

I.S.S. (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à I.S.S. par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "Incredible Shrinking Sphere.","A:\LOGO.SPR"
DATA "Vies infinies",&H1152,&HØ479ØØØ1,&HØ479ØØØØ
DATA                                          "Vies
```

LEVIATHAN (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à LEVIATHAN par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "LEVIATHAN","A:\LEVIATHN.PRG"
DATA                                          "Vies
```

LOMBARD RAC RALLY

10 Méga Hits N°2 (Fichier Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
' compil 1Ø méga Hits N°2 par A. SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "LOMBARD RAC RALLY compil 1Ø méga Hits N°2"
DATA "A:\AUTO\RALLYRUN.PRG"
DATA                                      "Brouzoufs
infinis",&H3Ø8Ø,&H62ØØØØFØ,&H6ØØ4ØØFØ
```

LES MAITRES DE L'UNIVERS (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à MAITRES DE L'UNIVERS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "MAITRES DE L'UNIVERS DISK 2","A:\HM.KBN"
DATA                                          "Vies
```

NITRO

Voilà, le dernier patche du père SIMOES :
Pour avoir du 'GAS' infini à tout les joueurs, recherchez les octets 0C6E 0064 0034 6400 et remplacez-les par 066E 0064 0034 6400.
Ou rendez-vous à la piste 31, secteur 4, offset $78.
Pour pouvoir éditez le disk il faut utilisez 'La Ruse Du Patcheur' (expliquée dans la page COMMENT POKER) avec une simple face 1à secteurs.

SHADOW WARRIORS

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit d'utilisez 4 crédits, puis laisser les joueurs mourir. Alors le jeu vous affichera une écran pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur les touches '1' et '2' en même temps.
(Antonio SIMOES)

OPERATION THUNDERBOLT

Faites un score d'au moins 50000 points et tapez :
'EDOM TAEHC' pour avoir des crédits infinis
'WIGAN NINJA' pour pouvoir passer de tableau en pressant 'F7'.
(Nicolas Dessagne)

STARBLADE

Pour avoir le double d'énergie éditez le fichier P.VAR à l'offset 386 tapez DD.
Pour avoir le double d'oxigène à l'offset 378 tapez 69.
Pour avoir beaucoup d'argent à l'offset 365 tapez 63FF.
Pour avoir 99 torpilles à l'offset 37C tapez 63.
Pour avoir le réservoir principal plein à l'offset 1D6 tapez 64.
Pour avoir le réservoir auxiliaire à l'offset 1D8 tapez 64.
Pour les deux bidouilles qui suivent il faut que vous possédiez les armes avant de faire les modifications.
Pour avoir 100 recharges paralysantes à l'offset 36E tapez 64.
Pour avoir 100 recharges laser à l'offset 370 tapez 64.
(Jérôme ROUX)

MONTHY PYHTON'S FLYING CIRCUS

Pour avoir tout plein d'options supplémentaires, il vous suffit de tapez dans la table des high-scores (à la place de votre nom) : 'SEMPRINI'. Et pour avoir une réponse sympathique, tapez 'POOKY' toujours dans la table des HIGH SCORES. Oui 'POOKY c'est aussi le Cheat Mode de Rick Dangerous et Switchblade, normal c'est le même programmeur .

VENUS

Voici les codes qui vous permettront de changer de tableau : MANTIDS - CICADAS - PSYLLIDS - PIERIDS - SATYRID - LYCAENID - PYRALID - NOCTUID
Pour avoir des munitions infinies, tapez comme code PLUTO.
Pour avoir des vies infinies, tapez comme code JUPITER.

STARBLADE

Pour finir ce jeu, il est nécessaire de posséder le pistolet psychique :
le laser XMT-03 BK. C'est lui qui vous permettra de détruire les méduses se trouvant sur Cassandra, ainsi que la grosse méduse finale. Vous trouverez ce laser près d'un alchimiste de la planète Endroma. Voici ses coordonnées / Zone 4 - Système 0 Planète 109-82.
Il faut être protégé par le pouvoir d'un mage pour cela, vous devez vous rendre sur Xylgona / Zone 4 - Système 1 Planète 217-85 vous trouverez un grimoire après avoir tué le deuxième ennemi. Ensuite il vous faut trouver le mage il habite sur la planète Skaver / Zone 3 - Système 1 Planète 106-82. Quand vous l'aurez trouvé, poser le grimoire à ses pieds et il vous protégera par son pouvoir.

Maintenant il vous faut aller sur Cassandra. Pour cela vous devez trouvez la Rom CFP-099. Cette Rom est détenue par un véhicule blindé (le Cyberpode) se trouvant sur Erina / Zone 4 - Système 1 Planète 160-107. Pour détruire le Cyberpode vous devez utilisez la mine AD-02. Cette mine se trouve sur la planète Tisron / Zone 1 - Système 0 Planète 130-84.
Je vais vous expliquer comment récupérer la mine sans se faire tuer :
Quand vous arrivez sur Tisron, tuez le premier ennemi, allez au tableau suivant et entrez dans la grotte, ensuite passez à droite au marchand continuez à droite et ressortez de la grotte. Quand vous êtes en dehors prenez à gauche := vous vous retrouverez dans le même tableau que la mine, mais elle vous tourne le dos. Vous n'avez plus qu'à aller dessus et à la ramasser. Le tour est joué.
Il ne vous reste plus qu'à aller sur Erina et a poser la mine au pieds du Cyberpode. Le voilà détruit, laissant tomber derrière lui la Rom CFP-099.
Retournez au Starblade et insérez la Rom au centre du circuitde pilotage (B-Droite).
La Zone 5 apparaît alors sur votre carte de la galaxie: c'est Cassandra. Faites le plein de carburant et partez pour Cassandra en voyage conventionnel (l'hyperespace ne marche pas).
Durant le voyage vous serez attaquez de nombreuses fois !
Defendez-vous du mieux que vous le pourrez.
Quand vous serez arrivé en orbite de Cassandra empochez votre pistolet psychique et débarquez (sur Cassandra!).
Tuez toutes les méduses avec votre pistolet psychique. Dés que vous aurez tuez la dernière méduse vous aurez gagné.
Quelques conseils
Visitez de nombreuses planètes afin de faire du commerce, de réparer votre vaisseau, d'acheter un réservoir auxiliaire ou un laser lourd. Sur les planètes marché noir discutez avec les rebelles et achetez leur énergie, de l'oxygène ou des armes (grenades ou pistolets).
Je vous met en garde contre les planètes végétales (sauf Shirvis). Quand vous restez en orbite autour de ces planètes, vous risquez d'avoir des intrus a vos bords. Si vous en avez, enfuyez vous sur une planète non-végétale puis exterminez les intrus.
Quand il n'y en aura plus réparez les circuits grillés et visitez des planètes pour acheter ceux qu'il vous manquent.
Quand vous voudrez aller sur Cassandra, l'ordinateur vous demandera le code d'accès : tapez "SIGMUND" (c'est le nom du fils de Mad Brain).
(Jérôme ROUX)

MR. HELI
(Fichier Editeur v1.1)

```
' Pour avoir des vies infinies à MR HELI par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "MR HELI","A:\GAME.DAT"
DATA "Vies infinies",&H32D8,&H04790001,&H04790000
```

SATAN PARTIE 1
(Fichier Editeur v1.1)

```
' Energie et Vies infinies à SATAN (Jeu 1) par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SATAN (Jeu 1)","A:\AUTO\P.PRG"
DATA "Energie infinie",&H1550,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies   infinies",&H46C6,&H536E000C,&H60020000
```

SATAN PARTIE 2
(Fichier Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs et Energie infinis à SATAN (Jeu 2) par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SATAN (Jeu 2)","A:\AUTO\P.PRG"
DATA "Brouzoufs infinis",&H22E4,&H96B90000,&HD6B90000
DATA "Energie   infinie",&H2E38,&H53790000,&H60040000
```

SIM CITY
(Fichier Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs infinis pour SIM CITY par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SIM CITY","A:\SIMCITY.PRG"
DATA "Brouzoufs infinis",&HA860,&H00004E20,&H7FFFFFFF
DATA "FIN"
```

SUPER WONTER BOY III
COMPIL CARTOONS
(Fichier Editeur v1.1)

```
' Crédits infinis à SUPER WONDER BOY III
' compil CARTOONS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SUPER WONDER BOY III CARTOONS)","A:\AUTO\SWB.PRG"
DATA "Crédits infinis",&H820,&H53780BE2,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

SWITCHBLADE
(Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour SWITCH BLADE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "SWITCH BLADE","A:\SBLADEST.DAT"
DATA "Vies infinies",&H46A28,&H6C000016,&H60000016
DATA "FIN"
```

TURBO OUT RUN
(Fichier Editeur v1.1)

```
' Crédits et Temps infinis à TURBO OUT RUN par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "TURBO OUT RUN","A:\AUTO\OUTRUN.PRG"
DATA "Crédits infinis",&H2F9C,&H53390000,&H60040000
DATA "Temps infini",&H296E,&H23C00002,&H60040002
```

TURNIT
(Fichier Editeur v1.1)

```
' Hiles et temps infini à TURNIT par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHIER EDITEUR V 1.1
DATA "TURNIT","A:\AUTO\ATURNIT.PRG"
DATA "Hiles infinis",&H6D4A,&H53790000,&H60040000
DATA "Temps infinis",&H6FFA,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

Piste Editeur V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%((1024/4)+4)
tampon%=V:joystick%(0)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
   READ  face%,piste%,secteur%,offset%,chaine1%,chai-
ne2%
  REPEAT

r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:0,0,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=0
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
    END
  ENDIF
  PRINT texte$
  REPEAT

r%=XBIOS(9,L:tampon%,L:0,0,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=0
```

SHADOW OF THE BEAST
(Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour SHADOW OF THE BEAST par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SHADOW OF THE BEAST"
DATA "NRJ infinie",0,9,3,&H014,&H810113C0,&H13FC0032
DATA "NRJ infinie",0,9,3,&H042,&H810113C0,&H13FC0032
DATA "NRJ infinie",0,9,3,&H184,&H810113C0,&H13FC0032
```

SPACE HARRIER II
(Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour SPACE HARRIER II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SPACE HARRIER II"
DATA "Vies infinies",0,0,4,&HB8,&H4A856602,&H33FC6004
DATA "Vies infinies",0,0,4,&HBC,&H4E7570FF,&H00002B28
DATA "FIN"
```

STARGEESE
(Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour STARGEESE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "STARGEESE"
DATA "Vies infinies",0,4,6,&H1E,&H04790001,&H04790000
DATA "FIN"
```

STRYX
(Piste Editeur v1.1)

```
' Energie et Munitions infinies à STRYX par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "STRYX"
DATA "Energie 1 infinie",0,53,5,&HB2,&H31FC0180,&H31FC789A
DATA "Energie 2 infinie",0,53,5,&HB8,&H31FC0780,&H31FC789A
DATA "Energie 3 infinie",0,53,5,&HBE,&H31FC0780,&H31FC789A
DATA "Energie 4 infinie",0,53,5,&HC4,&H31FC0780,&H31FC789A
DATA                                          "Munitions
infinies",0,60,4,&H1FC,&H02E65338,&H02E86002
```

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8, rue Robert-Planquette 75018 PARIS

42 64 32 07

PROMO 149 F DISQUETTES 3" AMSTRAD MADE IN JAPAN PAR 10

AMSTRAD

12 JEUX FANTASTIQUES 140/190
1000 BORNES ..../95
4X4 OFF ROAD-RACE ..../95
A VIEW TO KILL 90/99
ALTERNATIVE WORLD GAMES .90/
BATMAN THE MOVIE ..../149
BEACH VOLLEY 99/145
BEVERLEY HILLS COP ..../140
BLUE STAR ..../90
BLUE WAR ..../90
BOB MORANE/JUNGLE 199/
BOB MORANE OCEAN 120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION ...199/129
BRIDE OF FRANKIEN 99/
BUBBLE GHOST 129/
BUDGET FAMILIAL ..../90
CAMELOT WARRIORS 90/
CAPITAINE BLOOD 139/195
CASTLE MASTER 99/155
CHAMONIX CHALLENGE ..../90
CHAMPIONSHIP SPRINT ..../90
CHAMPIONSHIP BASEBALL ..../90
CHARTBUSTERS 90/
CLASSIQUES 1 ....120/149
CLASSIQUES 2 ....120/149
CLEVER AND SMART 125/195
COIN OP HITS 140/170
COLOSSUS CHESS 4.0 ....95/135
COMPILATION 145/
COMPUTER HITS VOL. 4 ....99/
COMPUTER CLASSIC 99/
CRAZY CARS 2 ....125/165
DARK FUSION 119/
DEATHRIDE 90/
DEATHSCAPE 90/
DOG FIGHT 2287 ....95/
DON CAMILLO ..../95
DOUBLE ACTION 140/190
DOUBLE DETENTE ..../149
DRIVERS 139/195
DUNGEON'S REVENGE ..../90
DYNAMIC DUO ..../95
DYNASTY WARS 105/135
E-MOTION ..../140
EAGLE'S RIDER ..../190
ELIMINATOR 119/159
EPUX 21 ....140/
ERE HITS VOL 1 ..../90
ERE HITS ..../90
FIRE ..../149
FIRETRAP 115/95
FIVE STAR VOL. 5 ....99/
FORCES MAGIQUES 139/
FREDDY HARDEST 90/90
FUTUR KNIGHT 90/
GALACTIC GAMES 99/95
GAMES WINTER EDITION 99/
GARDEN PARTY ..../90
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2 ..../110
GEANT D'ARCADE 2 ....149/219
GEE BEE AIR RALLY 90/
GETDEXTER 2 ..../90
GHOSTBUSTER 2 ....95/135
GLOBE TROTTER ..../99
GOLD SILVER BRONZE 159/
HATE 99/
HEAVY METAL 99/140
HEROS ..../195
HI-JACK 90/
HIGH FRONTIER 95/
HOWARD THE DUCK 90/
IMPOSSABALL 90/
IMPOSSAMOLE 90/140
INQUISITOR 149/
ISS ..../90
JAWS ..../209
JOYSTICK THUNDER 95/95
JUNGLE JANE ..../90
KAT TRAP 99/
KARNOV ..../90
KILL UNTIL DEAD 95/
KNIGHT FORCE 129/169
L'ANGE DE CRISTAL ..../90
LA COLLECTION CPC 159/195
LA COMPIL'OCEAN 149/225
LA MARQUE JAUNE 139/
LED STORM 99/99
LE MANOIR DE MORTEVIELLE ..../195
LE VIETHAN 99/
LES 100 % A D'OR 145/195
LES BARBARES 145/195
LES FANATIQUES ..../235
LES FUTURISTES 149/
LES HITS DE NOEL 99/
LES INCORRUPTIBLES 99/149
LES JUSTICIERS 2 ..../189
LES PRIVES 129/175
LES VAINQUEURS 140/190
LOST SATELLITE (S.O.S. SPACE) ....../95
MADBALL 95/
MAITRE NINJA 125/179
MANOIR DE MORTEVILLE ..../199
MAXIBOURSE 129/169
METRO 2018 ....95/95
MIDNIGHT RESISTANCE 99/189
MISSSION EN RAFALE 129/
MONOPOLIC ..../95
MOONWALKER ..../145
NIGHT RAIDER 99/
NINJA WARRIOR 99/145
OCEAN DYNAMITE ..../195
PETER BEARSLEY 95/129
PURPLE SATURN DAY 119/175
QIN ..../90
R-TYPE 109/
RAINBOW ISLANDS 90/140
RALLY CROSS CHALLENGE ..139/179
RANARAMA 95/
RETURN OF THE JEDI 99/
ROY OF THE ROVERS 99/
RX 220 ....90/99
SARACEN ..../90
SCAMBLE SPIRITS 95/139
SENTINEL ..../90
SEPULCRI 90/
SIDE ARMS 99/
SKYX ..../129
SONIC BOOM 95/145
SPACE GAME ..../99
SPIDERMAN 130/175
STREET SPORT BASKETBALL 99/
STRIDER ..../149
STUNT CAR RACER 109/
SUPER FLIPPARD ..../90
SUPER SCRAMBLE ..../159
SUPER SPRINT ..../90
SUPER WONDERBOY 99/
THE DEEP 99/159
THE EYE 90/95
THEY STALE A MILLION 95/
THING ON A PRING 99/
TNT (COMP) 149/249
TOTAL ECLIPSE 99/
TRAILBLAZER 99/
TRIAXOS 95/
TUJAD 95/
TURBO OUTRUN 95/145
TURRICAN 95/139
WHEELS OFFIRE (COMP) 149/
WILD STREETS ..../169
WORLD CUP 90 ....145/145

MANETTES

KONIX NAVIGATOR 145
MANETTE INFRAROUGE 349
MANETTE US GOLD 105
MICRO BLASTER 109
MICRO BLASTER TRANSPARENT ...109
PROLONG. JOYSTICK (ST OU AMIGA) 48
QUICKJOY "JET FIGHTER" 139
QUICKJOY 2 89
QUICKJOY JUNIOR 55
QUICKJOY 2 JUNIOR 59
QUICKJOY 3 95
QUICKJOY 5 179
QUICKJOY STICK 85
QUICKJOY JUNIOR STICK 65
SPEEDKING KONIS 95
SPEEKING KONIX AUTOFIRE 129
VOLANT CHALLENGER 299
TAPIS SOURIS 49
SOURIS PC 279
SOURIS ST 219
SOURIS AMIGA 219

PROMO AMSTRAD

DANDY 49/
ERE HITS VOL. 1 ..../49
GIFT PACK THILLET 49/49
QUAD 49/49
LA FORMULE ..../49
L'ANGE DE CRISTAL ..../49
METRO 49/
PX 220 ....49/
SPACE ACE 49/49
SUPER SKI 49/49
SUPREME CHALLENGE 49/
SENTINEL ..../49
SUPERMAN 49/
TRIAXOS 49/
TUJAD 49/
WERNER 49/

AMSTRAD CARTOUCHES

BATMAN 359
BARBARIAN 2 359
OPERATION THUNDERBOLT 359
SHADOW WARRIOR 359
SWITCHBLADE 359
KLAX 359

SEGA

MEGADRIVE JAPONAISE 1 450

AFTER BURNER 2 395
ALEX KIDD 395
ASSAULT SUIT LEYNOS 395
COLUMS 395
CURSE 395
DJ BOY 395
DARWIN 395
Z-SWAT 395
FINAL BLOW BOXING 395
GHOSTBUSTERS 395
HERZOG 2 395
HURRICANE 395
LAST BATTLE 395
NEW ZEALAND STORY 395
OSOMATSUKIN (BIG FUN) 395
PHELIOS 395
RAMBO 3 395
SPACE HARRIER 2 395
SUPER BASKETBALL 395
TATSUJIN 395
THUNDERFORCE 2 395
WIP RUSH 395
WORDL CUP SOCCER 395
ZOOM 395

POUR NINTENDO

CAPTAIN COMIX 359
CRYSTAL MINES 359
GALACTIC CRUSADER 359
MASTER CHU 359
METAL FIGHTER 359
SILENT ASSAULT 359
ROBODEMONS 359
P'RADIKUS 359
KING'S NEPTUNE ADVENTURE 359

ATARI ST/STE

ACTION D'ENFER 245
ACTION SERVICE 99
ANTAGA 195
ASTAROTH 185
BEACH VOLLEY 190
BIO-CHALLENGE 169
BOBO 99
CAPITAINE BLOOD 99
CARDS 169
CASTLE MASTER 245
CAHSE H.Q. 190
CHESS PLAYER 2050 265
COMBO RACER 235
COMMANDO ELITE 195
COMPILATION ACTION 2 345
CRASH GARRET 245
DAMOCLES 195
DARK FUSION 199
DEFLEKTOR 169
DRILLER 195
EAGLE'S RIDER 245
FIRE 235
FIRE ET FORGET 2 259
FOFT 245
GHOSTBUSTERS 2 229
GHOULS'N' GHOSTS 199
GOLD OF THE AZTECS 195
GREATEST COLLECTION 185
HARD DRIVIN' 190
IMPOSSAMOLE 199
INDIANA JONES AVENTURE 239
INFESTATION 239
IVANHOE 199
KNIGHT FORCE 235
L'AGENT QUI M'AIMAIT 195
LA MARQUE JAUNE 169
LAST DUEL 185
LES AVENTURIERS 295
LES DIEUX DE LA MER 99
LES GENS D'OR 245
LES GUERRIERS 285
LES INCORRUPTIBLES 195
LES JUSTICIERS 1 245
LES PORTES DU TEMPS 225
MACADAM BUMPER 99
MAGNUM 4 295
MAUPITI ISLAND 265
MEURTRE A VENISE 199
MIDNIGHT RESISTANCES 245
NIGHT BREED 245
NINJA SPIRIT 239
NO EXIT 195
OPERATION JUPITER 99
OPERATION STEALTH 289
OPERATION THUNDERBOLT 189

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.Ø.

Prenez votre GFA Basic et démarrer le. Tapez le programme "Block editor v 1.Ø". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se réferer à la documentation car nous, au bureau,on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur..etc ,de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.*

** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

MR DO RUN RUN (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' Mr DO RUN RUN Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 448284 ,"Mr DO RUN RUN",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,6d5ØØ,b6,2,4e,71,53,51,*
```

LAST NINJA II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' LAST NINJA II ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 163Ø992 ,"LAST NINJA II",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,c6eØØ,Ø14,4,3a,9Ø,a6,Ø5,35,93,f4,36
DATA Ø,c6eØØ,1Øc,4,4e,71,4e,71,53,6e,ØØ,4Ø,*
```

BLINKY SCARY SCHOOL (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' BLINKY SCARY SCHOOL Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 483Ø12 ,"B.S.S.",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,75eØØ,c1,1,ØØ,Ø1,*
```

FIGHTER BOMBER (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' FIGHTER BOMBER (Scenary disk II) Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
' permet d'accéder a toutes les missions pour un joueur  (xx= numéro du pilote sur la liste de 1 a 8)
' pour avoir 'decal' TAPEZ en GFABASIC la touche 'ESC' puis tapez '? hex$(551+(xx-1)*64)
' mm= nombre de mission réussite avant la modif après avoir changer xx et mm changer le checksum
DATA CHECKSUM,"FIGHTER BOMBER",1,"CHEAT"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØ2ØØ,decal,Ø1,ff,mm,*
```

EARL WEAVER BASEBALL (BLOCK EDITOR V1.0)

```
'Earl Weaver Baseball Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 564766,"Earl Weaver Baseball",1,"Super pitcher"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,89cØØ,1d,2,ff,ff,ØØ,ØØ,*
```

FLOOD (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' FLOOD ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 82343 ,"FLOOD",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ3,Ø,64ØØ,ac,8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,Ø4,79,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,7e,76
DATA Ø,64ØØ,ac,9,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,6Ø,Ø4,79,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,7e,76,6e
DATA Ø,6aØØ,18,8,4e,71,4e,71,4e,71,4e,71,Ø4,79,ØØ,Ø1,ØØ,Ø1,7e,76,*
```

SUPER HANG ON (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SUPER HANG ON Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 284188,"SUPER HANG ON",1,"Trainer"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,454ØØ,9c,4,6Ø,ØØ,ØØ,22,53,2Ø,66,2Ø,*
```

HARD BALL I (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' HARD BALL I Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 154311,"SUPER HANG ON",1,"1Ø Points d'avance"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,25AØØ,BB,1,Øa,ØØ,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

SHADOW WARRIORS

Pour avoir des crédits infinis, il vous suffit d'utiliser 4 crédits, puis laisser les joueurs mourir. Alors le jeu vous affichera une écran pour continuer, il vous suffira d'appuyer sur les touches '1' et '2' en même temps.
(Antonio SIMOES)

IRONLORD

Pour gagner à chaque coup au bras de fer, il vous suffit de brancher la souris sur le port du joystick et de bouger de gauche à droite.
(Raymond GOURAT)

TURN-IT

Les deux premiers codes sont :
'L AMANDE' et 'L APRICOT'
(Eric HENRIET)

DYTER 07

Pour avoir l'armement maximal, il vous suffit de taper 'GIBZ' pendant le jeu.
(Eric HENRIET)

DUNGEON MASTER

Pour obtenir des vies infinies, il vous suffit de taper pendant le jeu 'BUG 87'.
(Arnaud LECOURT)

KID GLOVES

Allez au tableau 9 et appuyez sur la touche 'BACKSPACE', vous arriverez au tableau n°6. Votre nombre de vies sera brouillé. Suicidez-vous sur le petit triangle orange et votre niveau de vie restera bloqué à 9. Si l'opération ne fonctionne pas, ce qui arrive de temps en temps, retournez au tableau 9 et recommencez.
(Arnaud LECOURT)

CHAMBERS OF SHAOLIN

Pour écouter une musique inédite, il suffit de taper 'AAARGH' lorsque le logo Thalion apparaît.
Pour faire bouger le logo, il suffit de taper 'SCHNISM' lorsque le logo Thalion apparaît.
(PRINCE)

LA REVANCHE DU DOCTEUR FATALIS

Pour faire remonter le niveau d'énergie, il vous suffit d'appuyez sur la touche 'H'. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez.
(Jérôme BOSC)

BOMBER

Lorsqu'un avion ennemi vous poursuit, ralentissez votre vitesse à 4 ou 5, appuyez sur la touche 'F4' (vous verrez où se trouve l'avion ennemi). Au moment ou il est juste derrière vous, remettez tous les gaz, et quand il vous passe au-dessus de votre avion appuyez sur la touche de votre joystick : l'avion sautera.
(Jean Christophe TASSIN)

ROGER RABBIT

Pour avoir du temps infini à la deuxième partie, il vous suffit d'appuyer sur la touche de pause.

AXEL MAGIC HAMMER

Au 1er niveau, 9ème écran,(l'espèce de bosse). Placez-vous à sa droite puis sautez en diagonale à gauche. Au 11ème écran, placez vous entre les deux colonnes et allez vers le bas.

BLINKY SCARY SCHOOL

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 943, offset $c1, l'octet ØØ à la place de Ø1

FIGHTER BOMBER (SCENARY DISK I)

Pour pouvoir accéder à toutes les missions faire sur le disk avec AMIGA MONITOR :
< 4ØØØØ Ø 1 3
puis mettre $ff au 39ème octet en partant du 1er caractère du nom du pilote puis faire
> 4ØØØØ Ø 1 3

EARL WEAVER BASEBALL

Pour avoir des RUNS d'avance, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 11Ø2, offset $1d, l'octet ØØ à la place de Ø1

SUPER HANG ON

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 554, offset $9c, les octets 6Ø ØØ ØØ 22 à la place de 53 2Ø 66 2Ø

WINGS OF FURY

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 413, offset $b4, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 2c a3 5e

HARD BALL I

Pour avoir 1Ø runs d'avance, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 3Ø1, offset $bb, l'octet Øa à la place de ØØ

MR DO RUN RUN

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 554, offset $9c, les octets 6Ø ØØ ØØ 22 à la place de 53 2Ø 66 2Ø

R-TYPE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 227, offset $b6, les octets 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 ØØ ØØ 42 Øe

LAST NINJA II

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1591, offset $1Øc, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 6e ØØ 4Ø

VENUS

Dans le tableau Bonus ce placer en bas a gauche cela vous permet d'éviter tous les ennemis

RICK DANGEROUS

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1Ø25, offset $11Ø, l'octet 4a à la place de 53

SHADOW WARRIORS

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 34, offset $66, l'octet 4a à la place de 53 et offset $eØ, l'octet 4a à la place 53

THUNDERSTRIKE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 258, offset $12Ø, l'octets 4a la place de 53

TEST DRIVE II

Pour avoir le trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block $4d3, offset $1ce, les octets 4e 71 4e 71 a la place de 53 6c bc b4

PROPHECY

Voici les codes des niveaux:
3 - IMAGITEC
4 - JOJO SRN
6 - GUSTAVUS
7 - NINJASDL

PRINCE OF PERSIA

Pour changer de niveau pendant le jeu taper SHIFT L durant le jeu et cela jusqu'au 4ème niveau.

PLAYER MANAGER

Créez un nouveau Data Disk en faisant 'New Game', et au block 16, offset $13C de ce nouveau disk, écrivez 13 87 13 85, puis sauvegardez en recalculant le checksum.
(Alain COLENO)

SHADOW OF THE BEAST II

Voici une partie de vocabulaire que comprennent "THE SNAILS" (l'escargot) et "THE OLD MAN" (le vieil homme).

THE SNAILS :

BABY	HORN
ZELE	CHILD
KARAMO	SNAILS
SISTE	YES
GOBL	NO
BRIBE	BARLO
MONEY	ISHRA
HAGGUE	MALETO

THE OLD MAN :

BARCO	MALETO
PARCH	ISHRA
KARAM	HORN
GOBL	PIGM
BEAST	SISTE
SEA	SPEAL
CHILD	OLD
LOS	BABY
MAN	ZELE
RING	

(Frédéric FRICKERT)

F29 - RETALIATOR

Entrez 'CIARAN' à la place de votre nom. Charger votre Pilot Log et le nom devrait être 'OCEAN OK'. Maintenant vous avez des canons et missiles infinis.
(Finton SIROCKIN)

RAINBOW ISLANDS

Pour avoir des vies infinies, allez au block 147, offset $1A0 et remplacez 4A68 0006 672E par 117C 0003 672E.
(Finton SIROCKIN)

SIM CITY

Si vous voulez construire sur l'eau rien de plus facile! Il faut prendre du câble électrique et de droite à gauche recouvrir l'eau. Un câble entouré d'autres câbles se transformera en terre ferme.

BLOOD MONEY

Mettez le jeu en mode pause, faire aller le joystick dans la direction voulue et tirer, le vaisseau se sera déplacé alors que les balles seront restées sur place.

WINGS OF FURY (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' WINGS OF FURY ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2124Ø7 ,"WINGS OF FURY",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,33aØØ,b4,4,4e,71,4e,71,53,2c,a3,5e,*
```

TUSKER (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' TUSKER ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 2756 ,"TUSKER",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ,Ø4,4,e4,d1,Ød,4c,fØ,3f,6a,87
DATA Ø,ØØ,74,8,11,fc,ØØ,4a,2e,4e,4e,71,33,fc,ØØ,ØØ,ØØ,df,f1,8Ø,*
```

R-TYPE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' R-TYPE Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 1428Ø6,"R-TYPE",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,22aØØ,b6,6,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,ØØ,ØØ,42,Øe,*
```

RICK DANGEROUS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' Rick Dangerous Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 525231 ,"Rick Dangerous",1,"Les vies illimitées"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,8Ø2ØØ,11Ø,1,4a,53,*
```

SHADOW WARRIORS (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SHADOW WARRIORS Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 3546Ø,"SHADOW WARRIORS",1,"les crédits illimités"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØØ44ØØ,ØØØØØØ66,Ø1,4a,53,Ø,ØØØ44ØØ,ØØØØØØeØ,Ø1,4a,53,*
```

SNOOPY (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' SNOOPY Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 154135,"SNOOPY",1,"Temps illimité"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,25aØØ,14,1,ØØ,Ø1,*
```

TEST DRIVE II (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' TEST DRIVE II Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA Ø,"TEST DRIVE II",1,"Trainer"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,9A6ØØ,1ce,4,4e,71,4e,71,53,6c,bc,b4
DATA Ø,9A6ØØ,14,4,81,8C,33,AB,13,49,2E,BØ,*
```

THUNDERSTRIKE (BLOCK EDITOR V1.0)

```
' THUNDERSTRIKE ; JOYSTICK (C) 199Ø
DATA 132543 ,"THUNDERSTRIKE",1,"L'énergie illimité"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,2Ø4ØØ,12Ø,1,4a,53,*
```

Le nouveau défi de la Souris

KIT EGA 2950 F TTC
Carte moniteur p. 0,31. Résolution 640/350.

A - SOURIS DEXXA
Garantie deux ans. Homologuée UL et FCC. Résolution adaptable au logiciel de 50 à 750 dpi. 100 % compatible avec Microsoft.
Prix : 290 F TTC - Réf. : KM 23

B - MEDIA MASTER 3''1/2
60 disquettes 3''1/2 ou cartouches numériques type DC 100/1000/2000.
Prix : 190 F TTC - Réf. : MM3

MEDIA MASTER 5''1/4
100 disquettes 5''1/4 ou disques laser ou cartouches numériques type DC 300/600.
Prix : 249 F TTC - Réf. : MM5

C - 1) BOITIER RANGEMENT ACCORDEON 3''1/2
10 disquettes 3''1/2.
5 disquettes 3''1/2 (Portable).
Prix : 5 DKT 50 F TTC - Réf. : BA3-5
Prix : 10 DKT 65 F TTC - Réf. : BA3-10

2) Prix : 10 DKT 180 F TTC - Réf. : BA5-10

D - BOITE DE RANGEMENT POUR DISQUETTES 3''1/2, 5''1/4
avec serrure métallique (livrée avec 2 clés). Intercalaire, patins anti-dérapants.

1) DATA FILE 80 3''1/2
Capacité : 80 disquettes 3''1/2, huit intercalaires.
Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 32

2) DATA FILE 100 5''1/4
Capacité 100 disquettes 5''1/4, huit intercalaires.
Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 52

3) DATA FILE 40 3''1/2
Capacité 40 disquettes 3''1/2, quatre intercalaires.
Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 31

4) DATA FILE MICRO 15 3''1/2
Capacité 15 disquettes 3''1/2. Présentation unique en escalier pour un accès facile aux disquettes.
Prix : 39 F TTC - Réf. : BE 15

DATA FILE 50 DISQUETTES 5''1/4
Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 51

E - 1) CABLE PERITEL ATARI
Relie un ordinateur ATARI ST à une télévision ou à un moniteur équipé d'une prise péritel. Longueur : 2 mètres.
Prix : 80 F TTC - Réf. : PERI-AT

2) CABLE PERITEL AMIGA
Permet le branchement de l'AMIGA sur un moniteur ou TV équipé d'une péritel.
Prix : 110 F TTC - Réf. : PERI-AM

3) DOUBLEUR DE JOYSTICK
Permet de brancher 2 joysticks sur les prises DB 15 d'un ATARI ST. Longueur : 30 cm.
Prix : 90 F TTC - Réf. : QDLAT

3 BIS) DOUBLEUR DE JOYSTICKS
Permet de brancher 2 joysticks sur les prises DB 15 d'un ATARI STE. Longueur : 30 cm.
Prix : 110 F TTC - Réf. : DBLAT

4) QUADRUPLEUR DE JOYSTICKS
Permet de brancher deux joysticks supplémentaires sur un AMSTRAD. Longueur : 30 cm.
Prix : 90 F TTC - Réf. : DBLAM

F - 1) JOYSTICK ATARI
Prix : 64 F TTC - Réf. : AT 01



2) JOYSTICK COMMODORE - AMSTRAD - AMIGA
Prix : 149 F TTC - Réf. : 2B PC

3) SPEEDKING PC AT-XT
Prix : 149 F TTC - Réf. : SKJ

G - DISQUETTES BLANCHES
Conditionnées par boîte de 10, livrées avec pochettes et étiquettes.

Disquettes 3''1/2 720 Ko par 600 :	3,30 F TTC
Disquettes 3''1/2 720 Ko par 100 :	3,60 F TTC
Disquettes 3''1/2 720 Ko par 10 :	3,90 F TTC
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 600 :	1,75 F TTC
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 100 :	1,80 F TTC
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 10 :	1,90 F TTC
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 600 :	9,00 F TTC
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 100 :	9,50 F TTC
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 10 :	10,50 F TTC
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 600 :	3,90 F TTC
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 100 :	4,20 F TTC
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 10 :	4,50 F TTC

H - 1) FAX CLEANER
5 pochettes de nettoyage pour télécopieur.
Prix : 120 F TTC - Réf. : FC 4

2) SCREEN CLEANING SET
Prix : 40 F TTC - Réf. : SCS 1

3) SCREEN CLEANER TISSUES 100
100 Tissus spécialement imprégnés pour nettoyage des écrans - **4) CLAVIERS TEL.**
Prix : 60 F TTC - Réf. : SCT 2



Document contractuel. Photos M. RICARD. SPG Création 42 05 18 80

PC/S 386sx-16

Processeur 80386sx à 8/16 Mhz.
1 Mo de Ram extensible à 8 Mo.
Contrôleur 2 disques durs / 2 lecteurs de disquettes.
2 ports série, 1 port parallèle.
1 lecteur 5''1/4, 1,2 Mo ou 3''1/2 1,44 Mo.
Disque dur 40 Mo (28 ms).
Carte VGA 16 bits (640×480).
Ecran VGA couleur 14''
Clavier 102 touches AZERTY.

Prix : 10 500 F HT
(12 453 F TTC)

PC/S 386-25

2 Mo MEM 64 K MEM Cache.
40 Mo VGA Couleur.
MULTISYNC, etc.

Prix : 18 000 F HT
(21 348 F TTC)

PC 286-16

Processeur 80286 à 8/16 Mhz.
1 Mo de RAM Ext à 8 Mo/carte-mère.
Contrôleur 2 LD/2DD
1 port série, 1 port parallèle.
Lect-5''1/4 1,2 Mo ou 3''1/2 1,44 Mo.
Disque dur 20 Mo (40 ms).
Carte VGA MONOCHROME.
Clavier 102 T AZERTY.

Prix : 7200 F HT
(8539,20 F TTC)

PC 286-12

MONO-20 Mo, etc.

Prix : 5500 F HT
(6523 F TTC)

Matériel garanti 1 an pièces et main-d'œuvre.
TVA 18,6 %.

5) DISK DRIVE CLEANER 3''1/2, 5''1/4
Kit de nettoyage pour lecteurs de disquettes 3''1/2, 5''1/4.
Prix : 70 F TTC - Réf. : DDC 1

6) KEYBOARD CLEANER
Prix : 20 F TTC - Réf. : KC 12

7) MOUSE CLEANER
Kit d'entretien pour Souris.
Protège la précision et la fiabilité de votre Souris.
Prix : 60 F TTC - Réf. : MC 001

8) LASERPRINTER CLEANER
5 pochettes de nettoyage pour l'imprimante laser.
Prix : 120 F TTC - Réf. : LC 3

BON DE COMMANDE

ENVOYEZ VOS COMMANDES
SUR PAPIER LIBRE
EN PRECISANT
VOS NOMS ET ADRESSE
ACCOMPAGNEZ
DE VOTRE REGLEMENT
A L'ADRESSE CI-CONTRE

Minimum forfait
Port et emballage : **50 F**
à partir de 200 Disquettes TEL



PC/S 18

5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS
Tél. : 42 05 96 66 - Fax : 42 45 97 60

Le magasin est ouvert tous les jours de la semaine sauf le dimanche, de 10 à 19 heures sans interruption.

POPCORN

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'POPCORN.EXE', les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Régis VIDAL)

WIZBALL COMPIL GOLD HITS N°2

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 83.
(Régis VIDAL)

ZAXXON

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'ZAXXON.COM', les octets 2E 8B 1E FØ Ø4 et remplacez-les par 2E 8B 1E FØ Ø3.
(Régis VIDAL)

BUCK ROGERS

Pour avoir de l'essence infinie, recherchez dans le fichier 'BR.EXE', les octets A7 ØØ ØØ C6 Ø6 et remplacez-les par A7 ØØ ØØ C6 AE.

Pour être invulnérable, recherchez les octets E9 C1 ØØ C3 et remplacez les par 9Ø 9Ø 9Ø C3.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets FE ØE 6A A7 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Régis VIDAL)

SKWEEK

Pour choisir son tableau de départ, recherchez dans le fichier 'SKWEEK.EXE', les octets C7 Ø6 ØC Ø4 ØØ ØØ et remplacez-les par C7 Ø6 ØC Ø4 ØØ XX (Le XX correspond au numéro de tableau -1).

Pour être invulnérable, recherchez les octets EB Ø4 9Ø E9 52 Ø1 et remplacez-les par EB Ø4 9Ø C3 9Ø 9Ø.
(Régis VIDAL)

MOONBUGS

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'MOONBUGS.COM' les octets FF ØE 8A 91 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Régis VIDAL)

IMPOSSIBLE MISSION II

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'IM.EXE', les octets FE ØE Ø1 A6 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Régis VIDAL)

DOUBLE DRAGON

Pour avoir des vies infinies (joueur 1), recherchez dans le fichier 'DDMAIN.EXE', les octets C7 Ø6 78 E8 Ø2 ØØ et remplacez-les par C7 Ø6 78 E8 FF FF.

Pour avoir des vies infinies (joueur 2), recherchez dans le même fichier les octets C7 Ø6 7A E8 Ø2 ØØ et remplacez-les par C7 Ø6 7A E8 FF FF.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le même fichier les octets C7 Ø6 7C E8 Ø5 ØØ et remplacez-les par C7 Ø6 7C E8 FF FF.
(Régis VIDAL)

GREEN BERET COMPIL GOLD HITS N°2

Pour être invulnérable, recherchez dans le fichier 'O.EXE', les octets BA 68 ØE 8E DA C7 Ø6 33 75 et remplacez-les par E9 8B ØØ 8E DA C7 Ø6 33 75.
(Régis VIDAL)

FIRE POWER

Pour gonfler le compteur de Damage des tank, vous pouvez remplacer les octets qui vont suivre par 12 81 63 ØØØ pour avoir 99 points ou par 12 81 E7 Ø3 pour avoir 999 points.
Pour le SHADOW 6, il faut recherchez : 12 81 28 ØØ.
Pour les SCORPION, il faut recherchez : 12 81 32 ØØ.
Pour le MARC XJ1, il faut recherchez : 12 81 37 ØØ.
(Sylvain BAVAIS)

ITALY 199Ø

Une fois que les équipes sont placées, si le coup d'envoi est donné par l'adversaire, il y a de grandes chances pour qu'il le rate! Récupérez les ballon, partez à l'attaque, et, grâce à l'effet de surprise, et un peu de technique, vous marquerez un but. (cette ruse marche avec presque toutes les équipes).
Vous pouvez aussi attaquer sur l'aile de votre choix, slalomez entre les défenseurs, attirez le goal, vers vous centrez (si l'portier l'arrête pas) sur un de vos potes placé devant le but, tirez, et c'est le but!
(Stéphane DUVAL)

AIRBORNE RANGER

Le lance roquette à une portée nettement supérieure à ce qui est visible sur l'écran de combat, donc on peut tirer des objectifs en visant la cible voulue sur la carte (à peu près 3-4 cm autour de votre ranger).
(Vincent LAFON)

THE ANCIENT ART OF WAR

Pour réussir chaque aventure, sur le parchemin "RULES", faites varier les conditions à votre avantage. De plus choisissez CRAZY IVAN (NDD&D : Pas le Elbaz quand même???) comme adversaire. Certaines aventures ne sont qu'une course ou il faut éviter le combat (ex : "The race for the flags", "The contets for the gods",etc.). Pour vos formations, mettre vos Archers le plus en arrière possible, vos "Barbarians" et vos "Knights" le plus en avant. Ne pas hésiter à faire des groupes uniquement composés d'archers.
(Alain THIEBOT)

AIRBORNE RANGER

En appuyant plusieurs fois sur la touche '=', le ranger ira plus vite que la vitesse de course normale sans que le compteur tourne plus vite. Utile contre les lance-flammes, pour déposer une bombe près d'un bunker sans qu'il vous touche.
(Florent PONS)

CENTIPEDE

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier 'CTP.EXE' les octets ØØ C3 E8 EA Ø3 et remplacez-les par ØØ C3 E8 EA FF.
(Jean BOUFFERET)

EPYX WORLD KARATE CHAMPIONSHIP

Après la page de principale, choisir 'F1'. Pour les débutants voulant gagner facilement : allez dans votre coin quand la partie commence et appuyez rapidement et plusieurs fois sur la touche '2' jusqu'à ce que vous réussissiez.
(Thomas YAPO)

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

MANHUNTER I
René. Q.70001
Comment passer les 13 portes pour arriver à la porte en bois?

MANIAC MANSION
Christophe. Q.70002
J'arrive à l'étage des chambres. Mais je n'arrive pas a ouvrir le coffre-fort ni a ouvrir la porte blindé avec les cadenas? Que faire aussi pour prendre la clé qui est sur le lustre du salon?

NIGHT FORCE
Christophe. Q.70003
Je tue 4 sorciers, le 5ème aussi, mais quand je rentre dans le château a nouveau, le sorcier est encore là.? Mon jeu est-il défectueux?

LEISURE SUIT LARRY GOES
Olivier. Q.70004
Je suis bloqué dans le magasin où l'on peut voler un soda, car je parle avec la jeune femme, la discussion devient intéressante, et ensuite elle me demande: "GETTIN'IT ON WHAT". Que faut-il répondre? Comment peut-on sortir du magasin avec le soda?

XENON II
Vincent. Q.70005
Si possible, quelqu'un aurait il des vies infinies pour passer la deuxième partie du troisième tableau?

BUDOKAN
Vincent. Q.70006
Est ce qu'il serait possible de passer les combattants du tournoi sans se battre contre eux ou les battre sans perdre de puissance?

RAINBOW ISLANDS
Dark. Q.70007
Comment passer le monstre du 16è Round, (île des jouets).

RAMBO III
Mickaël. Q.70008
Je trouve le détecteur de mine, mais je n'arrive pas à le faire marcher, faut-il trouver une batterie? Si oui où se trouve t'elle? Est t-il possible d'avoir de l'énergie infinie? Y a t-il des passages secrets? Si oui où ça?

INDIANA JONES
Arnaud. Q.70009
A Venise, dans les catacombes, je suis dans la dernière salle avant le tombeau. Quels crânes faut-il pousser?

PHANTASY STAR
Damien. Q.70010
Où se trouve l'armure de Paconian? Comment utiliser Nuts et Priam?

VENOM STRIKES BACK
Un lecteur. Q.70011
Comment faire pour passer le missile à tête chercheuse d'ADN?

SHADE OF SWORD
Un lecteur. Q.70012
Comment passer au 1er sous-sol au deuxième sous-sol? Je ne trouve pas sortie dans le labyrinthe?

MARCHE A L'OMBRE
Nicolas. Q.70013
Comment fait-on, pour reconstituer la "mobylette? De plus je n'arrive pas à sortir des rues principales? Je tourne en rond? Que dois-je faire?

BAD COMPANY
Fabien. Q.70014
Une fois que j'ai réussi la 1er tableau, on me dit que le jeu est fini. On ne peut donc pas aller aux autres tableaux?

THUNDERCATS
Fabien. Q.70015
J'arrive au dernier tableau, il y a un mur impossible a franchir. Comment faire?

WONDERBOY IN MONSTER LAND
Jérome. Q.70016
Y a t-il un moyen d'avoir des vies infinies? De changer de tableau?

INDY ADVENTURE
Laurent. Q.70017
Je suis coincé à l'aéroport, je n'ai pas assez d'argent pour acheter des billets et n'arrive pas a avoir des billets en parlant à l'homme et même avec le manuel n'arrive pas à faire décoller le biplan?

Y'S THE VANISHED OMENS
Sylvain. Q.70018
Je suis coincé devant une porte blindée qui me dit qu'il y a une grande force puissante qui la retient (dans la tour). Que faut-il faire pour l'ouvrir?

R-TYPE
David. Q.70019
Je voudrais savoir le moyen de détruire le robot de la fin du level 4?

INDIANA JONES ADVENTURE
Vincent. Q.70020
Quand je creuse la dalle à Venise je me retrouve dans un trou sans issue. Que faire?

LOOM
Vincent. Q.70021
Quand je retourne en haut de la colline, je jette le sort pour ouvrir la porte et ça ne marche pas? Je vois seulement un éclair qui détruit l'arbre, que faire?

TT RACER
Un lecteur. Q.70022
Je voudrais connaître le code, de la stimulation de moto tout au début. Lequel?

WEIRD DREAM
Edgar. Q.70023
Comment faire avec l'abeille tout au début? Je lui donne des coups avec la tapette mais sans résultat...
Dans le tableau des créatures en pierre, un oasis apparaît régulièrement. Que faut-il faire?

PANDORA
Edgar. Q.70024
Pour finir il me manque juste la "Yellow Cend" et la "Blue Cend"? Où sont-elles?

SPHAIRA
Un lecteur. Q.70025
Que faut-il répondre à la question: Qui domine le mal? Je n'arrive pas à pénétrer dans la cabane près de la forêt?

MEGA MAN
Lilian. Q.70026
Comment faire pour battre ICE MAN et les SPINES?

TROJAN
Lilian. Q.70027
Je n'arrive pas à trouver les "2 puissances extra"?

GHOST'N'GOBLINS
Lilian. Q.70028
Je n'arrive pas pas au premier monde battre les "2 unicornes"?

PANDORA
Pascal. Q.70029
Y a t-il plusieurs tableaux dans ce jeu? Comment peut-on passer le 1er tableau? Quel est le but du jeu? Et comment finir le jeu?

INDY 3
Un lecteur. Q.70030
Comment parvenir à trouver la tombe du chevalier, après être entré dans les catacombes?

BUSHIDO
Un lecteur. Q.70031
Comment peut-on passer à une autre étape?

ZOMBI
Nelson. Q.70032
Y a t-il de la lumière dans le sous-sol? Si oui comment l'allumer? Comment faire décoller l'hélico.? Faut-il de l'essence? Si oui, où le trouve t'on? Et comment s'en servir? Faut-il une clé pour le faire voler?

CASTLE MASTER
Philippe. Q.70033
Où se trouve la clé permettant d'accéder à la salle d'esprits? C'est la seule que je ne trouve pas.

LA LEGENDE DE ZELDA
Gil. Q.70034
Après avoir tué GANON et avoir recommencé à zéro dans la 2ème partie, je n'arrive pas à trouver le level 3 et le marchand de la bague bleu, où se trouvent-ils? Y a t-il un truc du genre vies infinies?

COLORADO
Sébastien. Q.70035
Où se trouve le jeune indien enlevé par un aigle? Comment se procure t'on le pendentif?

KNIGHT FORCE
Steve. Q.70036
Arrivé à Versailles avec 4 amulettes et en ayant sur la conscience 4 clones du sorcier, il me reste une amulette et un clone a obtenir. Une fois l'amulette obtenue, je me précipite à tuer le dernier clone. Ceci fait, aucune trace de la princesse. Que dois-je faire?

REPONSES

Vous êtes victorieux?
Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...
JOYSTEAM

INDY
Julien. R.50002
Il faut sauter d'un wagon à l'autre quand les cornes sont sorties et commencent à descendre dans le wagon.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Julien. R.50005
Pour aller au 2ème niveau: il faut taper :
RUN"DIAMANT.BA2".

BARBARIAN I
Julien. R.50006
Il ne faut pas utiliser la partie 1 qui est celle d'entraînement, mais la partie 2 qui est le jeu (après le 7ème barbare vous rencontrerez le sorcier). Il n'y a que 8 barbares dans le jeu.

WEIRD DREAMS
Starman. R.50013
Pour la guêpe, il faut avoir pris la tapette avant, elle est à gauche dans l'herbe, après il suffit de taper la bébette.

AIGLE D'OR
Xavier. R.60009
La corde ne sert à rien, la torche sert à illuminer les pièces sombres. La fiole de jouvence redonne des forces. Le pied de biche sert à ouvrir les coffres et les portes.

ORPHEE
Xavier. R.60035
Il faut dire à York de donner l'épée à Satan.

ORPHEE
Xavier. R.60034
Il faut remplir la gourde puis aller à l'est, délivrer York, puis aller au nord.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE
Patou. R.60015
Va dans la chambre de Léo et soulève son oreiller, dessous tu trouveras la clé de la porte de Julia, actionne-la et tu pourras ouvrir la porte. (Les revolvers ne s'utilisent pas car tu dois enquêter pas trucider.).

TRACK AND FIELD II
Fabien. R.60028
Voici le code pour la deuxième journée:
WLLK étoile 4ZG coeur.

ZELDA
Fabien. R.60011
Le level 7 (quette 1) se trouve près de la forêt perdue, avant d'y arriver, il y a un lac avec une fée que te redonne tout ton énergie et à gauche tu as un autre lac ou il n'y a rien, là tu prends la flûte et un escalier apparaîtra, c'est le level 7. Pour l'épée magique tu ne peux la prendre que si tu as un nombre suffisant de coeurs. Après avoir fini le level 6 tu devrais pouvoir la prendre.

ZELDA
Fabien. R.60017
Pour battre les chevaliers rouges ou bleus (les bleus sont plus dur à tuer), il faut les prendre par derrière ou par le côté mais surtout pas par devant! Le nombre de fois que tu dois taper pour les tuer dépend de l'épée que tu as. Pour les coffrets de coeurs, essaie de mettre des bombes un peu partout sur les rochers et de cette façon tu en trouveras. L'épée magique se trouve en haut à droite du cimetière il faut pousser une tombe. La flèche d'argent se trouve dans le level 9, celui de GANON...

THE UNTOUCHABLES
Thor. R.60030
Pour le tuer, il faut tirer en bas de son épaule droite (donc à gauche de vous), un peu à droite de son bras droit.

LA LEGENDE DE ZELDA
Gil. R.50024
L'épée magique se trouve dans le cimetière tout à fait en haut à droite des 6 parties et l'entrée se trouve sous la 2ème ou la 3ème tombe du milieu après l'avoir soulevé. Quant aux flèches d'argent elles se trouvent dans le level 9 au niveau gauche du nez de la tête de mort.

ZAK MAC KRACKEN
Benjamin. R.50010
Le code qu'il vous demande est une protection. Pour prendre le masque à oxygène, il faut : aller aux toilettes, utiliser le papier hygiénique dans l'évier puis allumer l'évier et pousser le bouton - sortez et allez à l'avant de l'avion ouvrez le four à micro ondes et utiliser l'oeuf, (il est dans le frigo dans l'appart.), dans le four à micro ondes, fermer le four et allumez-le - vous êtes maintenant tranquille pour fouiller l'avion.

CAPTAIN BLOOD
Guillaume. R.50040
Pour désintégrer un être téléporté dans le frigotorium, il faut cliquer sur l'icône qui est au-dessus de la disquette pour sauvegarder la partie.

GHOSTBUSTERS II
Pascal. R.50039
Quand on est au fond du puit, il suffit de descendre dans la rivière de slame qui coule en bas. Ne faites pas attention aux gouttes grises qui tombent car lorsque que vous le touchez vous perdez de l'énergie. (petit truc). Lorsque vous arrivez en bas, garder toujours un bouclier comme ça s'il ne vous reste plus beaucoup d'énergie vous pourrez l'utiliser.

RICK DANGEROUS
Pascal. R.50012
Pour passer les tableaux sans problème, il suffit de rechercher A7 28 0C 3A FE 49 3D 32 ou vous remplacez 49 par 4A et vous obtenez les vies infinies.

KICK OFF
Pierre. R.50007
Pour faire le championnat:
Quand tu as le choix entre les différentes options (Practice, Single Game), prends l'option LEAGUE. Alors il apparaîtra le nom des équipes avec en bas de l'écran 3 icônes (MODIFY, LOAD, DONE) choisis l'icône MODIFY en cliquant dessus. A ce moment là, choisis l'équipe que tu voudras diriger. (ex: France). Clique dessus. Remarque dans la case à côté du nom de ton équipe. Il y a la lettre [appuie sur F1: la lettre se changera en J: tu diriges l'équipe avec la lettre J. C'est bon tu peux jouer.

BARBARIAN I
Lilian./Angel. R.50006
Normal, car cette partie est un entraînement. Maintenant mets la 2ème face de ta disquette ou ta cassette et tu seras dans l'arène de DRAX, quand tu auras battu les 7 guerriers, DRAX le magicien apparaîtra et si tu le bat, tu retrouveras ta princesse chérie. Il y a 12 Barbares.

POLICE QUEST II
Lilian. R.50018
1) le dernier endroit est le poste de police
2) après le motel il faut aller au café
3) il faut l'emmener au poste de police.

THE LAST NINJA II
David. R.50025
Après avoir pris le bâton, il faut retourner à l'entrée du bâtiment, là en face il y a une grille qu'on ouvre en se plaçant devant et en prenant la clé + Enter. Il faut alors aller sur l'île (en sautant sur la barque et puis sur l'autre rive). Là on prend le chemin de droite, au bout de celui-ci on saute pour se retrouver sur une île où il faut dégager une barque à l'aide du bâton puis on revient sur l'autre île, on prend alors l'autre chemin où l'on doit encore sauter sur l'autre rive et voilà on passe ainsi au stage II.

MANIAC MANSION
Damien. R.50022
Pour radioactiver la plante carnivore utiliser l'éponge qui est dans la salle de bain, dans la flaque de révélateur qui est sous la maison, n'oubliez pas de faire de la musculation pour ouvrir la grille qui est dehors, au côté gauche de l'escalier. Puis utiliser l'éponge de révélateur sur la plante et elle mourra.

XENON II
Patrice. R.50034
Pour tuer l'araignée, il faut détruire les 4 fils qui retiennent la toile puis tirer sur l'araignée.

INDY
Patrice. R.50011
Pour pouvoir aller à Venise, il faut donner le bon code au début qui est fourni avec le jeu. Et après se balader dans les salles de l'université, puis aller dehors pour aller chez Henry puis à Venise, avec la lettre G et cliquer sur la destination.

AMIGA

ACHAT

30 N°2003405
Club "Emerald Mine". Attends les fanas de ce jeu sur Amiga, version 1 à 11 + diverses diskettes pour joueurs expérimentés. Contacter Jeanjean Luc. 11 R. Raoul Sarnet. 30800 St. Gilles. Tel.: (16).66.87.35.65.

VENTE

13 N°2003422
Vds. jx. (orig.).: Hillsfar, 89 Revoltion Française, Op. Thunderbolt, Othello Killer, Ninja Spirit, Chess Player 2150, 4X4 Off Road Racing, Real Ghostbuster. Prix : 100 frs. chacun. Contacter Muriel. Tel.: (16).91.77.25.63.

37 N°2003406
Vds. A500 + mon. coul. C64 + Drive ext. + Ampli. Tuner + 2 Joys. + nbrx. DK + divers. Prix : 6000 frs. + impri. 9 aig. 80 col.. Prix : 1000 frs. Tel.: (16).47.51.76.50. (ap. 20h. sf. week-end.).

45 N°2003406
Vds. et éch. news sur Amiga, (débutants cordialement acceptés). Contacter Sall Oumar. 8 R. Gabriel Pierné. 45120 Chalette s/Loing. Tel.: (16).38.93.43.73. (ap. 18h.).

65 N°2003403
Vds. ext. mémoire 512K pour Amiga avec horloge et bouton interrupteur. Prix : 700 frs. (ss/garant.). Contacter 3615 Joystick. ou 3614 Chez Bal "Heavenly. ou Tel.: (16).62.94.32.69.

67 N°2003407
Vds. Ext. 512 Ko pour A500. Prix : 450 frs. Tel.: (16).88.84.92.17. Contacter Eric. (ap. 19h.).

93 N°2003407
Vds. news sur Amiga et Atari. (bas prix). Contacter Bajolais Fabrice. 25 Av. des Chevrefeuilles. 93220 Gagny. Tel.: 43.88.09.01.

CONTACT

59 N°2003408
Association met à votre disposition. (les meilleurs disk). Large choix. Nous pouvons diffuser vos réalisations. Free Distribution. BP 134. 59453 Ly St. Lez Lannoy Cdx.

59 N°2003408
Amiga 500 cherche contacts. Ecrire à Scherrier Anne. 3 R. de Queux de St. Hilaire. 59190 Hazebrouck.

89 N°2003409
Ch. contacts sur Amiga. Nbrx. softs. (non sérieux s'abstenir). Contacter Martin Christophe. 86 Bld. Georges Clémenceau. 89100 Sens.

AMSTRAD

VENTE

10 N°2003409
Vds. Impri. DMP 2160 + TTX Textomat. (t.b.e.). Prix : 1000 frs. Ecrire à Mr. Mercier Philippe. BP 4070. 10013 Troyes Cedex.

22 N°2003410
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + jx. + discolo. + lect. K7 + cours d'auto formation + cable de téléchargt. + doubleur de Joys. + 3 Joys. Prix : 3700 frs. Tel.: (16).96.92.22.00. (si absent laisser message).

24 N°2003411
Vds. CPC 6128 coul. + rev. + Joys. + jx. + cable de téléchgt. + rangt. disq. + 4 disqs. (vierges). Prix : 4000 frs. S'adresser à Thomas Jean-Sylvain. Le Bourg. Prats de Carlux 24370 Carlux.

35 N°2003411
Vds. Mega Game 3 (K7), Batman Joker (K7), Topio (K7), Super Wonderboy (K7), Titan (D7). Tous les jx. à 50 frs. ou échange. Contacter Gilles. Tel.: (16).99.45.49.39.

48 N°2003411
Vds. disc 3" Amsoft, nbrx. logs. au choix. Contacter Vialis Léa. Vitrolles. 48700 St Amans. Tel.: (16).66.47.37.84.

59 N°2003401
Vds. CPC 6128 + nbrx. Discs. + 2 Joys. + Imp. Citizen 120 D + souris + Journaux + man. + pap. imp. + discolo. (état neuf). Prix : 7590 frs. (couleur). Contacter Aurélien. Tel.: (16).20.89.86.63. (ap. 18h30.).

75 N°2003412
Vds. 6128 coul. (t.b.e.) + nbrses. DK + qques. K7 + livres. Prix : 2500 frs. (le tout). Tel.: 43.27.94.85. (avant 19h.).

75 N°2003413
Vds. CPC 6128 + jx. + 2 Joys. + écran coul. Contacter Vincent ou Antoine. Tel.: 45.04.88.56. (ap. 18h.).

75 N°2003414
Vds. CPC 464 + mon. coul. (état neuf) + man. + Joys. + K7 + nbrx. jx. + nbrses. simulations de vol. (val.: plus de 3500 frs.). Vendu 1800 frs. Urgent! Contacter Frédéric Roger. Tel.: 45.25.84.09. (laisser message si abst.).

75 N°2003415
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + très nbrx. jx. dont Double Dragon, Crazy Cars II, Indiana Jones + 3 Joys. dont 1 a doubleur Joys. + disco. + Hercule. Prix : 2000 frs. Tel.: 45.66.86.62.

75 N°2003415
Vds. CPC 464 coul. + DDI1 3" + nbrx. jx., utils., (K7/D7) + notice, (excel. état). Prix : 2000 frs. (à déb.). Contacter Ferrendier Marc. 51 R. des Mathurins.. 75008 PARIS. et/ou. Tel.: 42.65.36.71.

75 N°2003201
Vds. CPC 464 + nbrses. K7 + jx. Prix : 2200 frs. Tel.: 45.51.70.34. (le soir).

77 N°2003416
Vds. DK orig. (bas prix et pas cher). Ecrire à Cavallo Frédéric. 5 R. de Wattripont. 77680 Roissy en Brie. Tel.: 60.28.13.50. (Knight Force, Nicklaus, Beach.)...

91 N°2003417
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner TV + antenne + radio reveil + 4 jx. (orig.) + 30 DK (vierges). Val.: + 6500 frs. Cédé à 4000 frs. Contacter Julien. Tel.: 69.01.83.52.

91 N°2003418
Vds. nbrx. jx. K7 discs. Amstrad CPC 464. Prix sympa. Tel.: 69.05.12.22.

91 N°2003419
Vds. CPC 6128 + écran coul. (t.b.e.) + 2 Joys. + lect. K7 + très nbrx. jx. + rev. + bte. de rangt. (s/garant.). Prix : 3000 frs. Contacter James. Tel.: 69.03.29.28. (ou laisser mess. sur répondeur.).

91 N°2003420
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nbrx. jx. + rev. + bte. de rangt. (DK). Prix : 2000 frs. Tel.: 60.77.78.31. (laisser message si abst.).

92 N°2003392
Vds. 6128 mono. + nbrx. DK. Prix: 2000 frs. + Multiface II: 500 frs. Contacter Mme. BELDI. Tel.: 46.68.17.33.

92 N°2003393
Vds. 6128 coul. + nbrx. orig. + rev. + man. Prix: 3000 frs. Lect. 5"1/4 pour CPC 6128 + nbrses. DK (vierges). Prix: 2000 frs. Multiface II: 500 frs. Contacter Mme. BELDI. Tel.: 46.68.17.33.

92 N°2003421
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. DK + jx. + Tuner TV + lect. 5"1/4 + rev. + cadeau console sega. Prix : 3700 frs. Contacter Cyril. Tel.: 43.50.02.31.

92 N°2003422
Vds. CPC 464 coul. + Tuner TV + lect. DK DD1 + 20 K7/DK + nbrx. jx. + Joys. Prix : 2300 frs. (le tout). (excel. état). Contacter Philippe. Tel.: 46.57.70.45.

93 N°2003423
Vds. CPC 464 (t.b.e.) + mon. coul. + jx. + lect. DK DDI1 + impri. DMP2000 + Joys. Prix : 4000 frs. Contacter Leclercq Jean-Philippe. Tel.: 43.03.27.25. (ts. les jrs. ap. 18h30.).

93 N°2003418
CPC 6128 coul. + nbrx. jx. + 2 Joys. + bureau + magnéto. + cordons + rev. Prix : 3500 frs. Contacter Frédéric. Tel.: 42.43.37.06. (ap. 19h.). Urgent!

94 N°2003424
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + man. + Joys. + Magnum + nbrx. jx. (orig.). + magazines. Val.: 7500 frs. Cédé à 3500 frs. (pas sérieux s'abst.). Contacter Paque Cyril. 9 All. du Cèdre 94 Vitry. Tel.: 46.81.52.37.

94 N°2003424
Vds. CPC 6128 mon. coul. + nbrx. jx. + rev. + jx. de maths + Joys. Prix : 3000 frs. Contacter Monteilhet Geoffroy. Tel.: 45.76.09.37. (ap. 17h30.).

95 N°2003425
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. Tuner TV + radio reveil + Joys. Val.: 6880 frs. Cédé à 4000 frs. (t.b.e.). Contacter Franck. Tel.: 34.17.13.63.

95 N°2003425
Vds. CPC 6128 coul. + super Joys. de très nbrx. jx., utils.., + rev. Prix : 2500 frs. (le tout). Contacter Alex. Tel.: 39.59.59.24. (ap. 17h.).

ATARI

VENTE

06 N°2003426
Vds. 520 STE + 2 Joys. + Souris + nbrx. jx., (Venus, Shadow Warrior, P47, Stryx...). (état neuf, année/89.). Prix : 3800 frs. Contacter Baudoin Cyril. Tel.: (16).93.53.33.94.

75 N°2003427
Vds. jx. (orig.), news : Op. Stealth, Midwinter, Voyageur du Temps, Indiana Jones, Projectil, Castle Master, Jumping Jackson etc.... Demander Olivier. Tel.: 43.43.10.51.

75 N°2003428
Vds. digital. real : 800 frs., FM melody maker : 450 frs., Spectre 128, + logs. : 700 frs. Vds. aussi Console Sega + lunettes 3D + 6 jx. Prix : 1500 frs. Contacter Jérome. Tel.: 45.62.84.64. (avant 21h.).

91 N°2003428
Vds. (orig.) ST. Blue Angels All, Time, compil adventures, the lift anglais, bac anglais business à partir de 100 frs. 50% du neuf. Tel.: 60.48.32.35.

92 N°2003429
Vds. STE 4 Mega + mon. coul. (s/garant.), + 32 jx. (orig.). + souris (non orig.). + 2 Joys. Prix : 10000 frs. (le tout). Tel.: 46.05.01.91.

93 N°2003429
Vds. nbrses. news sur ST. Vds. STF + drive 3"1/2 + drive 5"1/4 + digit. de son. Prix : 3500 frs. (dble. emploi.). Contacter Bajolais Fabrice. 25 Av. des chevrefeuilles. 93220 Gagny Tel.: 43.88.09.01.

94 N°2003430
520 STF + 2 man. + jx. + manuel + 2 rallonges Joys. + 2 orig. Kick Off 2 et Ghostbusters 2. Ainsi q'une péritel. Prix : 2750 frs. Demander Sidney. Tel.: 45.94.28.86. (ap. 20h.).

94 N°2003431
Vds. 520 STF/DF + mon. coul. + nbrx. jx. + basic GFA 2.O et compil.. Prix : 4500 frs. (le tout). + nbrses. rev. inform. Tel.: 43.96.10.43. (ap. 19h.).

94 N°2003428
Vds. 520 STF + mon. coul. + Joys. Race Maker + utils. + 11 jx. + bte. de rangt. DK + cable Mtl. + 10 livres. Prix : 5000 frs. (le tout). Contacter Christophe. Tel.: 34.17.28.18.

CONTACT

94 N°2003432
Ech. 1040 STF + impri. + lect. 5"1/4 + orig.. etc... Contre Amiga 2000. Demander Mr. Guerchon. Tel.: 46.87.23.15. (laisser mess. si abst.).

ACHAT

30 N°2003433
Ach. 520 ST. Spy v Spy, Trilogy, The Eidolon et Fractalus. (Lucasfilm). Ecrire à Mr. Ano Christiane. Maison Familiale. 30750 Dourbies.

COMMODORE

CONTACT

04 N°2003433
C64 aide débutant à commencer. Vds. et éch. jx. pas cher. Poss. nbrx. news. Contacter Guelder Laurent. 380A R. du bout. 4590 Ouffet. (Belgique).

VENTE

74 N°2003434
Vds. C64 mon. coul. lect. DK + nbrx. jx. (prix à déb.). Tel.: (16).50.38.77.88.

91 N°2003435
Vds. C64 + mon. coul. + lect. DK/K7 + nbrx. jx. Prix : 1900 frs. Contacter Thierry. Tel.: 60.16.96.47. (entre 18h./20h.).

94 N°2003406
Vds. C128 + mon. coul. + lect. DK/K7 + Joys. + nbrx. jx. Prix : 4000 frs. Vds. jx. PC + jx. vidéo de Cafe Moone Creste. Prix : 2900 frs. Contacter Chauvaux. Tel.: 43.97.04.50.

AUTRES

VENTE

10 N°2003436
Imprimer les écrans mtl. Facile! Envoyez 1 env. à vos noms et adresse + 2 tbres. à J. Ponsot Poivres. Lot. R. St. Antoine. Poivres 10700.

62 N°2003427
Apple IIc. mon. mono, souris, Joys + 2ème Drive + imagewriter. Prix : 12000 frs. Tel.: (16).20.57.85.88. (ap. 19h.).

62 N°2003428
Vds. Tandy 1000 HX coul. + mon. coul. compt. PC + souris + Joys. + desmakte + livre prog. + jx. (cause départ). Prix : 5000 frs. (à déb.). Contacter Gaël. Tel.: (16).21.62.42.69. (ap. 18h.). (sauf le week end.).

CONTACT

92 N°2003437
Game Over, la rev. 100% est dispo., contre 6 timbres. Ecrire à F. Drougard. 4 R. du Tintoret. 92600 Asnières. Tel.: 47.33.22.56.

CONSOLES

VENTE

03 N°2003437
Vds. Console Nintendo + 12 jx.: Fester's Quest, Gunsmoke, Trojan, Zelda 1, Ikari Warriors, Alpha Mission...etc...Prix : 5500. Cédé à 3000 frs. Tel.: 48.87.90.61. (ap. 17h.).

07 N°2003438
Vds. Console Sega + 2 man. + jx. (Golden Axe, Basquet Nigtmare, Wonderboy 1, Aztec Adventure, Cloud Master, Tennis Ace, California Games, Thunderblade.). Val.: 3100 frs. Prix : 1900 frs. (le tout). Contacter Sylvain. Tel.: (16).75.52.67.70.

33 N°2003439
Vds. jx. Sega : Spy vs Spy : 150 frs. Zillion II : 250 frs. Thunderblade : 250 frs. Alex Kidd III : 240 frs. Basket Nightmare : 270 frs. Shinobi : 280 frs. Kenseiden : 250 frs. Vigilante : 280 frs. (jx. en t.b.e., peu servi.). Contacter Jérôme. Tel.: (16).56.82.65.68. (ap. 17h.).

37 N°2003440
Vds. K7 Nintendo entre 150 frs./300 frs. + 2 K7 : 500 frs. + Pistolet avec K7 : 300 frs. Contacter David. Tel.: (16).47.44.16.50. (entre 18h./21h30.).

40 N°2003441
Vds. Nintendo + Nes advantage + 10 jx.: (Mario II, Castlevania II, Dragonball). Val.: 5500 frs. Vendu : 2500 frs. Tel.: (16).59.56.37.19. (ap. 20h.).

51 N°2003442
Vds. Console Sega + nbrx. jx. + 2 man. (val.: 6200 frs.). Cédé à 2000 frs. (le tout). Contacter Dervin Franck. Tel.: (16).26.02.03.76. (laissez message si abst.).

55 N°2003443
Vds. Console PC Engine (ss/garant.) + 7 jx.: (Chase HQ, NZ Story, Pc Kid, Son Son 2.). (val.: 4300 frs.). Vendu : 3500 frs. Contacter Arnaud. Tel.: (16).83.96.11.16. (ap. 19h.).

59 N°2003444
Vds. Sega + L. Phaser + L.3D + 2 man.: 800 frs. (port compris). Vds. Gold Axe + Psycho Fox + Wonder 2 + Volley + Grand Prix + Super Man. avec Auto Fire. (t.b.e.). Prix : 800 frs. Contacter Michaux Benoit. Tel.: (16).20.89.13.17.

60 N°2003444
Vds. véritable meuble d'arcade SNK-MVS. D'un poids de 130 kg., cette machine accepte les cartes Jamma et est compatible avec la Neo Geo. Contacter Jérôme. Tel.: (16).44.21.56.59.

73 N°2003445
Vds. Console Sega + 6 jx.: Tennis Ace, Bomber Raid, Golden Axe, World Soccer, Thunderblade, American Baseball. Prix : 1850 frs. (ss/garant.). Contacter Emmanuel. Tel.: (16).70.38.82.58.

75 N°2003446
Vds. jx. Megadrive : Air Diver: 200 frs. + ach. jx. Game Boy (Shoot'EM'UP). (Pas plus de 130 frs. Contacter Simon. Tel.: 43.33.31.31.

75 N°2003447
Vds. Console Sega + Pistolet + 1 man. + C.Pad 8 jx. (Y's, Tennis Ace, Shinobi, Afterburner etc... (val.: 3700 frs.). Cédé à 1600 frs. Contacter Adrien. Tel.: 45.66.70.38.

75 N°2003448
Vds. Console Nintendo + rev. + nbrses. K7 (Zelda, Megaman, etc...). (b.e.). (val.: 4675 frs.). Vendu : 2200 frs. Tel.: 42.08.32.52.

75 N°2003449
Vds. Console Neo Geo (neuve) + 2 jx.: Top Player Golf et Baseball Stars. (val.: 8200 frs. Vendu : 5200 frs. Contacter Hervé. Tel.: 42.01.56.07. (le soir).

75 N°2003450
Vds. Console Nintendo + 2 man. + 1 prise etc... + 15 jx.: Zelda 1&2. (val.: 6000 frs.). Vendu : 5026 frs. Tel.: 45.20.79.66. (bur.: 40.26.11.30. du lundi au vend. 9h./18h.).

75 N°2003450
Console Sega + Out Run, Afterburner, Enduro Racer, Hang-On. Prix : 1200 frs. (à déb.). Contacter Sylvain. Tel.: 48.87.85.64. (à partir de 18h.).

84 N°2003451
Vds. Console Lynx + 3 jx.: (California Games, Electrocop, Gates of Zendocon). Prix : 1300 frs. (le tout). Contacter Stéphane. Tel.: (16).90.38.21.31.

89 N°2003407
Vds. Sega 8 bits (neuve) + lunette 3D + 7 jx. (Paseidan, Out Run 3D, Afterburner, Vigilante, Rocky, Cyborg Hunter, Tennis Ace...). Tel.: (16).86.53.00.20. (ap. 18h.).

92 N°2003452
Vds. Console Sega (- de 2 ans) + Control Stick + Lunette 3D + Pistolet Laser + 16 jx. (val.: 5900 frs.). Vendu : 3000 frs. Contacter Arnaud. Tel.: 47.92.31.89.

92 N°2003453
Vds. Console Sega + 9 jx.: (Vigilante, Shinobi...). + 2 man. Vendu moitié prix : 1500 frs. Tel.: 46.26.91.06.

93 N°2003454
Vds. jx. Sega (150 à 185 frs.). Goldvellius, Space H3D, Out Run, D.Dragon, Rastan, R-type, Rocky, Rampage. Vds. Console Sega + Phaser + Lunette 3D + Speed King + Control Stick. (ss/garant.). (t.b.e.). Prix : 900 frs. Tel.: 48.44.49.19.

93 N°2003455
Vds. Console Nintendo : 450 frs. + Zaper : 200 frs. + Robot : 400 frs. + 8 bit : (Simons'Quest, Zelda, Punchout, Kung Fu). Prix : 200 frs. l'un. + Nes Max : 150 frs. (val.: 4400 frs.). Vendu : 2500 frs. Contacter Grégory. Tel.: 48.43.54.70.

JOYSTICK PA., 53 avenue Gambetta, 92400 Courbevoie

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD **TARIF 50F**

❑ AMIGA ❑ COMMODORE
❑ AMSTRAD ❑ AUTRES
❑ ATARI ❑ CONSOLES

❑❑ Votre Département
(à remplir oligatoirement)

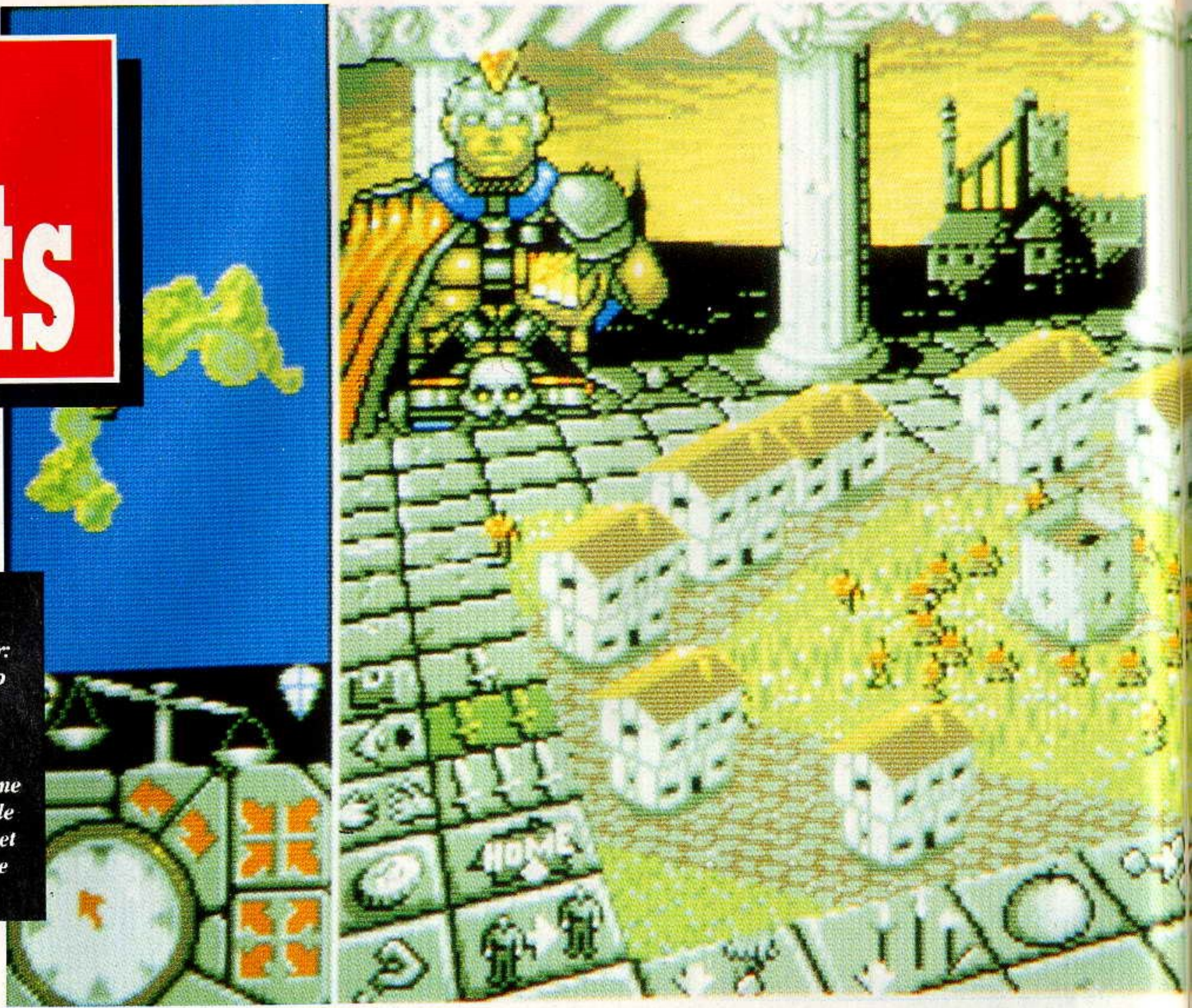
Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.

25F. pour nos abonnés.
(joindre votre dernière étiquette d'expédition)


ETES VOUS ASSEZ VIRIL POUR
ESWAT™
Disponible sur CBM 64/128 & Amstrad cassette & disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
Photos d'écran prises à partir de formats divers.
Les prises de vue d'écran sont prévues uniquement à titre d'illustration du jeu et ne sont pas des visualisations graphiques, dont la qualité et l'aspect peuvent varier considérablement d'un format à l'autre, et qui sont soumises aux spécifications de l'ordinateur.
A Cyber City, l'anarchie s'est installée. Seule ESWAT (Enhanced Special Weapons and Tactics – Armes et Tactiques Spéciales), la division d'élite du Cyberpole est capable de rétablir l'ordre. D'abord, vous devez faire vos preuves en affrontant les dangers de la rue en tant que simple policier de la SWAT.
Survivez à vos missions, impressionnez vos supérieurs, gagnez vos gallons et, s'il vous reste encore du courage, vous pourrez alors rejoindre le groupe ESWAT. Equipé d'un uniforme cybernétique et des toutes dernières armes dont le laser à double canon, vous ferez trembler même le punk le plus endurci ... mais ...
Ils vous attendent de pied ferme et armés jusqu'aux dents. ESWAT – Votre seule chance de régler les comptes !
U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75.


PORTER LE BADGE ESWAT ?
POLICE
DEPARTMENT
ESWAT™
CITY
OF
LIBERTY
SEGA™
© 1990 SEGA™. Tous droit réservés.
Sega™ est une marque de fabrique de Sega Enterprises Ltd.
U.S. GOLD®
Description des jeux sur 3615 Micromania.

tests



Ce camp sera particulièrement difficile à conquérir: il contient beaucoup de soldats et beaucoup d'habitations. En revanche, ce sera une manne providentielle pour la nourriture et pour agrandir votre armée.

Powermonger

Electronic Arts sort la suite de Populous: ça va faire mal!

Un an après Populous, Bullfrog remet ça et présente PowerMonger, la suite tant attendue de ce fameux jeu. Votre peuple a été menacé d'extinction par une catastrophe naturelle dont je tairai le nom pour ne pas vexer les écologistes qui sont parmi nous ce soir. Il a du s'exiler et partir à la recherche de nouvelles terres plus accueillante. Au moment où commence la partie, vous venez de vous installer sur un bout de terrain apparement libre, mais il y a une autre tribu un peu plus loin. Pour assurer la pérennité de vos fidèles, vous devez absolument règner en maître sur cette terre promise. Trois moyens sont disponibles: la guerre, l'alliance et l'échange de marchandises.

Commençons par la présentation, très brièvement car les photos sont là pour éviter du verbiage inutile. Sur la gauche, une vue générale de la terre où vous vous trouvez. Au centre, une portion agrandie de cette vue générale. Vous pouvez faire tourner cet agrandissement sur lui-même, car c'est en 3D vectorielle non seulement pleine, mais tramée, s'il vous plaît, et qui plus est tramée avec des couleurs, ce qui s'appelle du recouvrement de surface. Autour de cet espace, des icônes permettent d'exécuter une action donnée. Sous la vue générale, une balance indique vos forces par rapport à celles, de l'adversaire. Lorsque votre côté de la balance (en bleu) est en haut, vous êtes supérieur et vous pouvez passer au tableau suivant. Encore en dessous, une





boussole permet de déplacer l'agrandissement, de modifier le facteur d'agrandissement (zoom plus ou moins important) et de faie tourner le "plateau". Derrière la "table" qui porte le "plateau" se trouve le capitaine en chef qui dirige tout. Des icônes en haut de l'écran permettent de modifier la vue générale (contour des terres, emplacement des hommes, des villages, de la nourriture...) et de contrôler la quantité de nourriture que vous possédez, votre santé et le nombre d'hommes qui vous suivent.

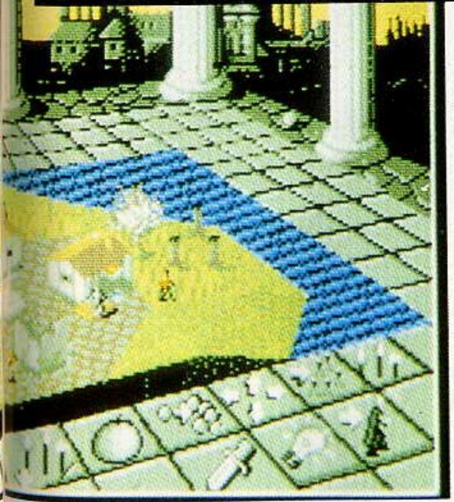
En cliquant sur les médailles du capitaine, on obtient une boîte d'information comportant sous forme de chiffres précis ce qui est schématisé par les barres en haut de l'écran. En cliquant sur sa tête, on peut le visualiser directement sur le plateau. Grosso modo, c'est le même principe que Populous, c'est vrai, mais la stratégie n'a carrément plus rien à voir.

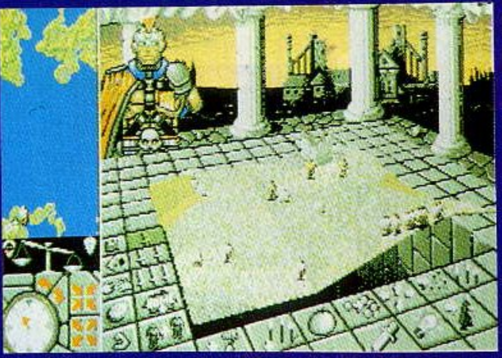
Une fois ces détails techniques maîtrisés, il ne reste qu'à rentrer dans la bagarre la tête la première. Au départ, vos fidèles sont assis en cercle autour du capitaine. Vous avez peu d'hommes, souvent suffisament de nourriture pour tenir quelques années (nous allons y revenir) et une santé parfaite. Le mieux, c'est d'aller trouver une ville pas trop forte et de la prendre à l'ennemi. Vous avez trois "adjectifs" qui permettent de doser votre attaque (et d'ailleurs de doser presque toutes vos actions): Passif, Neutre et Agressif. Si vous êtes en mode Passif et que vous gagnez la ville, tous ses habitants et ses réserves seront intacts et vous pourrez vous les approprier. En mode Neutre, la moitié des ennemis seront tués dans l'action, ce qui fait que vous ne récupérerez plus que la moitié de leur armée, et la moitié des stocks de bouffe seront détruits. En mode Agressif, tous les soldats meurent (y compris les vôtres) et toute la bouffe est détruite. En revanche, dans ce dernier mode, vous êtes beaucoup plus fort. Il faut doser soigneusement son niveau d'agressivité, d'autant que si vous vous baladez au milieu des camps adverses en mode Agressif, vous êtes considéré comme un provocateur et ce sont les ennemis qui viennent vous attaquer.

Si votre camp est à proximité d'une forêt, vous pouvez demander à certains de vos disciples d'inventer quelque chose. Si il n'y a rien à proximité, ils n'inventeront et ne construiront que de la poterie, ce qui ne sert qu'à échanger plus facilement de la nourriture avec les troupes adverses. Si il y a une forêt, ils peuvent inventer des arcs et des flèches, des charrues, des lances, des bateaux, des épées, des boucliers, des canons et même des catapultes. Tous ces objets vous donnent bien entendu de la force.

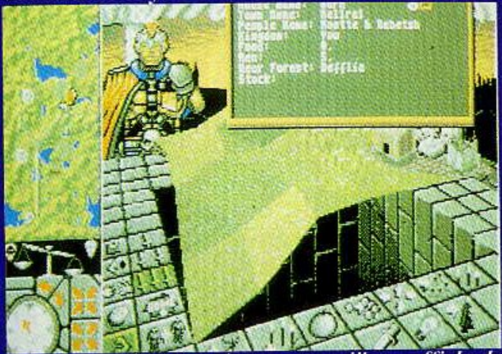
Chaque personnage à l'écran a

La fenêtre "Game Speed" (toutes les fenêtres peuvent être déplacées à volonté) permet de choisir la vitesse du jeu; en fait, elle permet de supprimer une partie de l'animation, ce qui accélère considérablement les personnages. Ici, on vient de traverser la mer en vitesse rapide; aussitôt mis le pied à terre, il faut revenir en vitesse normale, sous peine de se faire agresser sans avoir le temps de réagir.

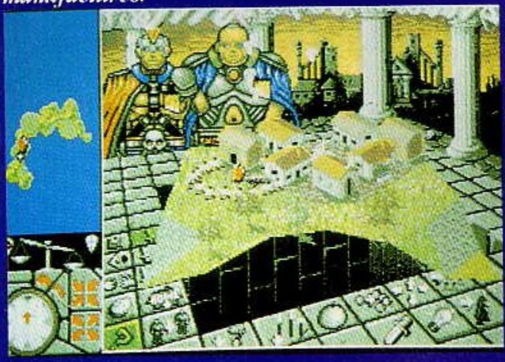




La chasse aux moutons. Comme on va devoir traverser la mer, il faut en capturer le plus possible afin d'avoir des provisions pour la longue traversée. Pour capturer un mouton, il faut cliquer sur l'icône Attaque, puis sur le mouton. Le capitaine tue alors le mouton et fait un méchoui, alors que ses hommes s'asseyent en rond autour de lui.



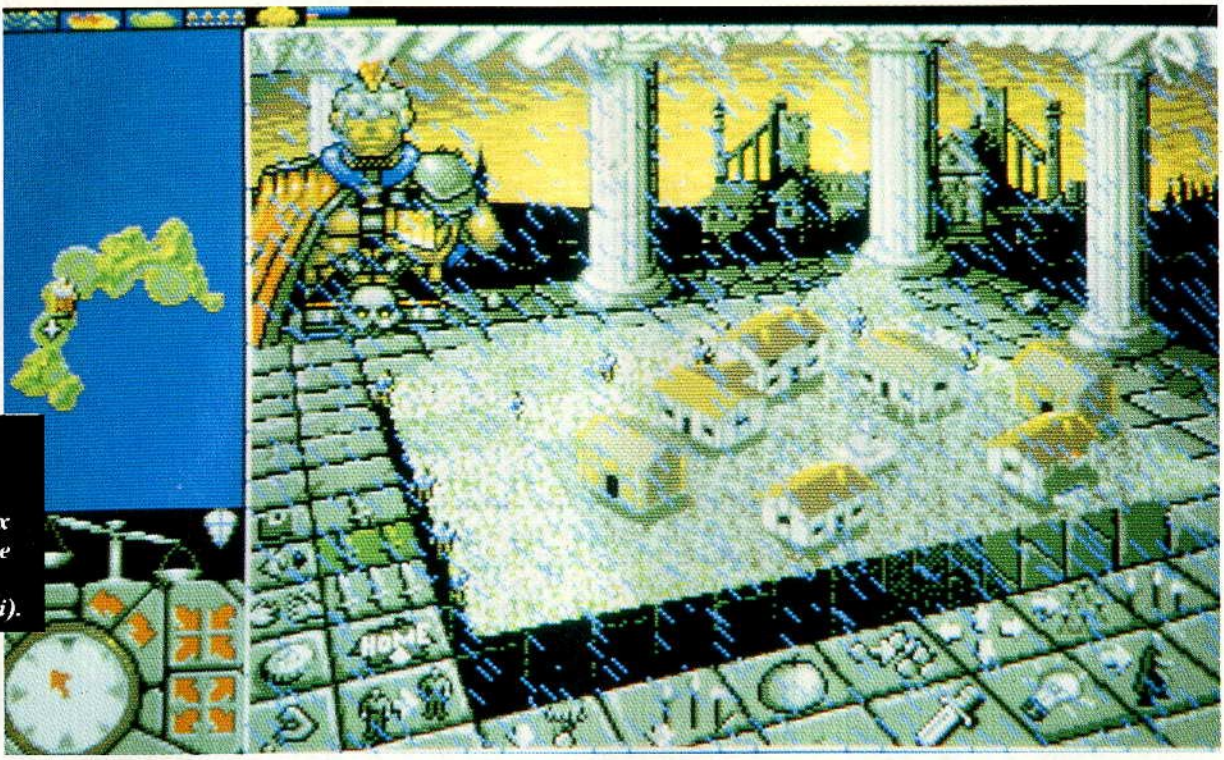
La fenêtre d'information sur un village affiche le type de commerce, le nom de la ville, le nom des deux habitants qui y habitent, le nom du capitaine à qui obéissent les habitants, la quantité de nourriture et d'hommes que contient le village, le nom de la forêt la plus proche et enfin les objets qui y ont été manufacturés.



Un deuxième capitaine a été recruté lors de la bataille. On remarque encore les anges qui s'envolent, témoins des combats qui viennent d'avoir lieu. Comme le second capitaine vient juste de basculer dans notre camp, il n'a ni hommes ni nourriture (les trois barres colorées au-dessus de lui).



Après un zoom arrière, les habitations sont - fort logiquement - plus petites. Il y a huit facteurs d'agrandissement.



Et voilà la pluie. Vos personnages avancent deux fois moins vite (mais vos ennemis aussi).

un nom et un âge, de sorte que vous pouvez reconnaître les personnages les uns des autres, et en suivre certains si vous le désirez. Vous serez parfois obligé de traverser les mers; il faut alors prévoir un maximum de bouffe (en attaquant des moutons) et trouver des bateaux, ou les fabriquer.

Les saisons défilent à raison d'une année toutes les deux minutes à peu près. En hiver, la neige tombe (sur le plateau); au printemps, c'est la pluie, en été l'écran s'éclaircit et en autumne la nourriture abonde.

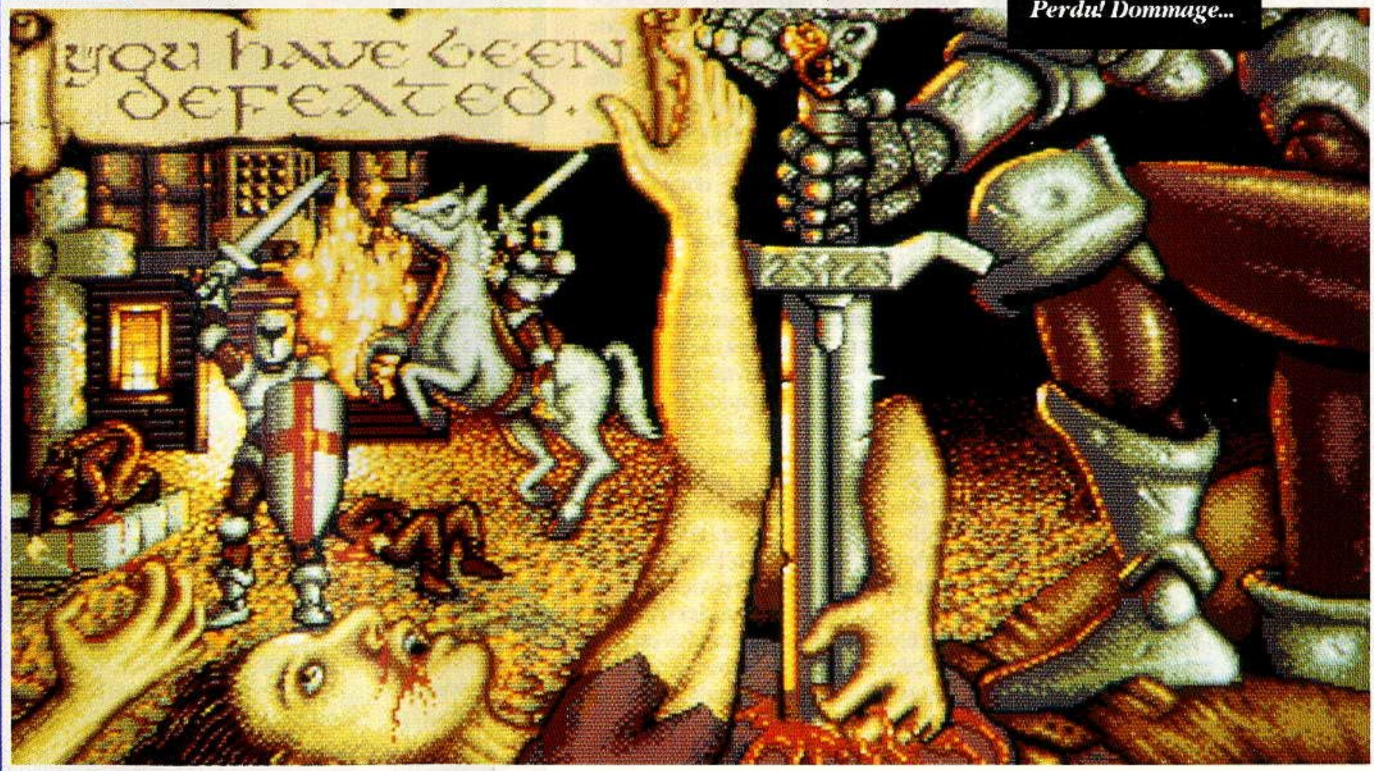
Les bruitages sont extrêmement importants pour le jeu. Il y a des cigales en été, des oiseaux au printemps, du vent froid en hiver, les petits bonshommes qui coupent du bois et fabriquent des objets font des bruits de scie et de marteaux, les moutons bèlent pour qu'on puisse les repérer, les bateaux font des bruits de vagues, et par dessus tout ça, la vitesse de la respiration du capitaine indique son état de santé. Mieux encore: lorsqu'on recule (zoom arrière), les bruits sont assourdis par la distance.

Il arrive que vous arriviez à conquérir un village qui a un capitaine. Dans ce cas, il se joint à vous; vous pouvez en avoir trois en tout, mais c'est le premier qui reste le chef. C'est-à-dire que pour faie exécuter un ordre par un sous-capitaine, il faut que le capitaine lui envoie un pigeon voyageur, ce qui prend du temps; il n'exécute l'ordre que lorsqu'il l'a reçu. Il est possible de transférer des hommes d'un capitaine à l'autre, ainsi que de la nourriture.

Lorsqu'on pactise avec un camp, les habitants de ce camp passent de votre côté. C'est parfois nécessaire, parce qu'aller se battre contre un camp qui a deux canons et une catapulte, c'est carrément suicidaire.

Il y a 150 niveaux en tout à conquérir, sachant qu'on ne peut choisir que des niveaux adjacents à ceux que l'on a déjà gagné.

Perdu! Dommage...

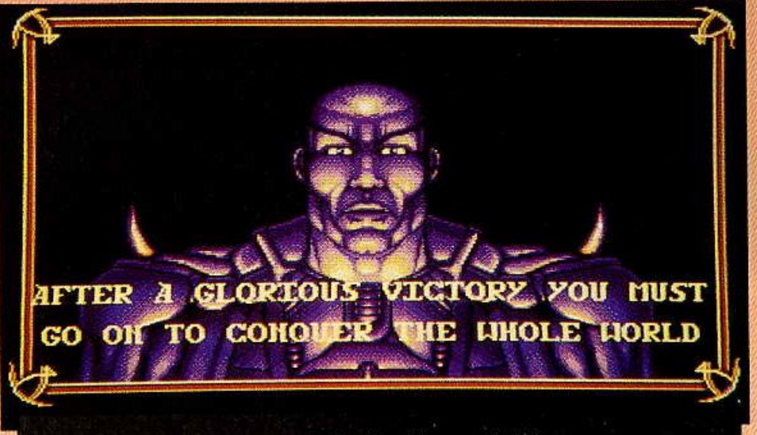


AMIGA
98%

Le jeu est bourré de gags marrants. Quand un personnage meurt, son âme s'envole vers le ciel. Il est possible de demander des informations sur cette âme (représentée par un petit ange) pour savoir si le mort était l'un des vôtres ou pas. Il arrive qu'on attaque une ville sans la conquérir (lorsqu'elle est conquise, vos hommes poussent un triple hourra!); cela signifie alors que certains des habitants se planquent aux alentours, ou alors gardent les moutons un peu plus loin, et il faut alors aller les chercher. Si vous arrivez à court de bouffe, vos suivants vont vous quitter petit à petit pour rentrer chez eux. Quand ça vous arrive au cours d'une bataille, vous êtes mal.

animés de la même façon que dans Populous; c'est un tout petit peu saccadé, certes, mais on s'y fait très bien. De plus, il est possible d'accélérer le déroulement du jeu, dans ce cas tout les mouvements sont extrêmement hachés, mais on avance plus vite.

Les sons sont tout bonnement fantastiques. C'est la première fois que je vois un logiciel tirer parti aussi bien des possibilités sonores de l'Amiga; et pas seulement pour l'ambiance, puisque une grande partie du jeu est basée sur les bruits (guetter l'arrivée des saisons, trouver des animaux, etc). Le bruit des cigales et des hiboux en été donne l'impression d'être dans le sud de la France, allongé sur un pliant, euh... en train de jouer à



Gagné! Encore 149 tableaux à faire.

Comme dans Populous, on peut jouer à deux par modem ou avec un câble RS232. En toute franchise, on n'a pas encore eu le temps de tester cette option, mais on vous dira ce qu'on en pense le mois prochain, parce qu'on a bien l'intention de faire des tournois.

Il est évident que l'équipe de Bullfrog a fait des progrès en programmation depuis Populous. PowerMonger devrait donc être plus rapide; ce n'est pas le cas, tout simplement parce qu'il y a beaucoup plus de paramètres à gérer, d'une part, et que l'affichage est beaucoup plus sophistiqué, d'autre part. Quand le printemps arrive, on voit l'herbe pousser en temps réel, avec des fleurs qui bourgeonnent. On voit les arbres devenir jaunâtres puis bruns en automne, etc. Le résultat, c'est que les personnages sont sensiblement

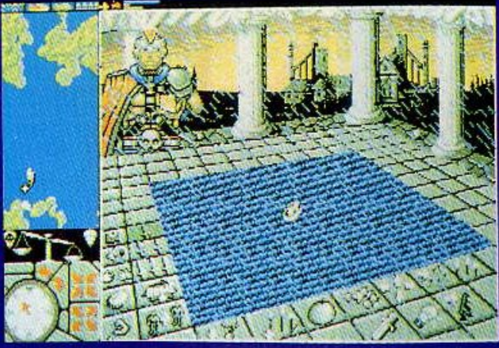
PowerMonger. Fantastique, je vous dis.

Si on ajoute à ça des détails comme la faculté de jouer dans un monde généré aléatoirement (plusieurs milliards de milliards de mondes possibles), les oiseaux qui s'envolent dans un grand bruissement d'ailes quand on passe à côté, la possibilité d'espionner les adversaires, le fait qu'une disquette de données est annoncée (comme les Promised Lands de Populous), on obtient un jeu proche de la perfection. Absolument indispensable.

Michel

GRAPHISME	18
SON	20
ANIMATION	12
COMPLEXITE	20

DISPONIBLE SUR AMIGA POUR L'INSTANT
PRIX : NC



En route pour le grand périple: la traversée va durer près d'une minute. Attention au mal de mer...



Une cascade, comme c'est beau... Notez sur la vue générale, à gauche, la présence de routes. Cela dénote des villages d'une certaine importance.



C'est l'hiver: il neige. Remarquez que les arbres sont en sont recouverts, ainsi que le sol. Lorsqu'il neige, vos personnages évoluent 30% moins vite qu'à l'accoutumée.



Les informations sur le capitaine (en hiver): son nom (en l'occurrence, c'est vous), la tâche qu'il accomplit, son taux d'agressivité, sa fidelité à votre endroit, sa forme physique, sa vitesse, la quantité de nourriture qu'il tient à la disposition de ses hommes, la quantité d'hommes sous ses ordres et ce qu'il transporte.

No Exit

SUR AMIGA

C'est l'histoire de deux testeurs qui se rencontrent dans un bureau, et qui tombent sur un soft de chez Tomahawk.

pires de nos cauchemars, et nous devons nous battre comme des acharnés contre un adversaire sans pitié. En gros, c'est un jeu de combat, ça se déroule sur six niveaux avec la possibilité de jouer à deux (l'un contre l'autre). On a aussi trois jokers nous permettant de nous transformer en



- Tiens, Seb, justement je te cherchais. T'as vu No Exit?

- Oh, Kaaa, bah ouais que j'l'ai vu. J'y ai même joué. Et toi?

- Non, pas encore. Mais ça a pas l'air génial. C'est quoi l'histoire?

- Arf, l'histoire? Y en a pas! Enfin disons qu'il y a un embryon de scénario.

- Ah? Mais encore?

- Mézenkor?

- Arrête tes conneries, Seb. C'est très important, nous sommes actuellement lu par des dizaines de milliers de personnes. Il faut à tout prix leur expliquer l'histoire, sinon on est plus crédibles.

- Ok, excuse moi, mais tu sais, comme dit ma mère, je suis un joyeux drille. Comme toi d'ailleurs, mais bon, je vois que tu as choisi la voie du professionalisme journalistique, l'information toujours partiale. Même au péril de nos émotions personnelles et de nos convictions. Allons-y, soyons des journalistes!

- Laisse tomber. Pendant que tu disais je ne sais quel connerie, moi, j'ai lu la doc et j'y ai joué. Alors voilà, JE vais tout expliquer aux lecteurs. C'est très simple, apparemment nous sommes plongés en plein dans les



SUR AMIGA

Je profite de l'effondrement momentané de Seb pour appronfondir un peu la description de No Exit. Avant de jouer, vous pouvez répartir les quatre capacités du personnage selon un principe original: dans un grand carré, vous devez placer votre curseur vers l'un des bords d'une des capacités pour lui augmenter son pourcentage. Par exemple, en le laissant au milieu, vous aurez une moyenne équivalente, en le poussant légèrement sur un côté, le pourcentage du côté inverse diminuera et l'autre augmentera. Une fois vos forces équilibrées, vous pouvez jouer. Les deux sprites s'affrontant sont petits par rapport à l'espace de l'écran, et se battent dans une animation rapide qui donne un certain réalisme au combat. Les décors sont bien dessinés, représentant six endroits sombres et lugubres. La manipulation se fait au joystick, et n'est pas des plus évidentes, le personnage répondant mal à vos commandes. Lorsqu'un des adversaires meurt, c'est dans une scène gore où il s'arrachera la tête et répandra son sang partout avant de disparaître.

monstre horrible durant quelques secondes. C'est tout. T'as un truc à rajouter?

- Bah non, juste une chose, le problème est que je ne fais JAMAIS de cauchemars, mon sommeil n'est envahi que par des papillons, des fleurs colorées et odorantes, des zabeilles et des petits animaux qui ont l'air si gentils avec leurs grands yeux pleins d'amour; donc, je ne peux pas jouer à ce jeu étudié pour les malades de la tête.

- Seb, tu veux que je te dise? Tu est un grand naïf.

AMIGA
64%

Après la page de présentation représentant le héros avec ses gros muscles gonflés, et le tout accompagné d'une musique Amigatesque (lisez "fort jolie"), le joueur se retrouve devant une page qui lui permettra de déterminer les 4 compétences de son personnage: la force, l'efficacité, la vivacité, et la résistance. Une fois ces indications établies, on accède au premier des six tableaux que comporte le jeu. Les graphismes de fond ne sont pas animés, mais assez jolis et faisant très bien passer l'ambiance malsaine dans laquelle baigne No Exit. Les deux joueurs se font face (l'un d'entre eux dirigé par un joueur, et l'autre par l'ordinateur ou un autre joueur), et, pour s'intimider mutuellement, se font des bras d'honneurs. Le combat commence. Les sprites ne sont pas très colorés, mais animés de façon assez rigolote: surtout la scène de la mort où le personnage se retire la tête dans un feu d'artifice de giclée de sang gorienne. Les joueurs humains se dirigent au joystick, et exécutent des coups classiques, coups de pied, coups de poing, roulade, saut, et un coup beaucoup moins classique, la transformation en monstre horrible (normal pour un monstre). Cette mutation est autorisée trois fois par partie, et le résultat est différent d'un tableau à l'autre. Les coups sont agrémentés de digitalisations sonores et de bruitages très bien faits. Pour ce qui est de l'intérêt du jeu, il est assez faible. Pas seulement parce que l'action est limitée, il n'y a que des duels, mais surtout parce que le jeu est un peu facile. Il n'y a que six tableaux, et d'un niveau à l'autre, les ennemis changent et les décors aussi, mais les coups possibles sont toujours les mêmes. En conclusion (ni vu ni connu, ça fait le deuxième test où j'arrive à caser "en conclusion"), je n'ai pas vraiment été emballé par No Exit, qui, me semble-t-il, a une durée de vie trop courte pour les experts du joystick que vous êtes.

Seb

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	13



SUR ST

ST
63%

En haut de l'écran, un niveau d'énergie descendra à chaque coup donné et à chaque coup reçu. Autant vous dire que l'action est rapide, et qu'avec un peu d'entraînement on arrive à battre l'ordinateur sans aucun problème. Pour un expert en simulation de combat à mains nues, le jeu doit avoir une moyenne de vie d'une heure avant qu'il n'arrive à la fin. Ça fait cher l'heure de jeu, d'autant plus que les plus exigeants en la matière seront forcémemnt déçus par le nombre réduit de coups différents. Des cris digitalisés se font entendre lors des combats, ainsi que quelques sons entre les séquences. No Exit est un tout petit jeu de combat, auquel vous pourrez prendre plaisir à jouer si on vous l'offre, mais qui ne vaut pas le détour, comme on dit.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	10

PC
64%

La page d'accueil recommande de choisir le mode CGA (le bas de gamme de l'affichage, c'est l'horreur) afin d'accélérer la vitesse du jeu. Du moins pour ceux qui ont un XT car sur un AT en VGA 256 couleurs, c'est bien assez remuant, dommage que les sprites, animés suivant un principe nouveau qui donnent une grande fluidité au mouvement et beaucoup de naturel, ne soient pas un peu plus grands. Le décor est en effet tellement imposant, qu'il semble parfois les écraser. Les graphistes semblent avoir beaucoup de plaisir à nous offrir des trépas électro-gores du plus bel effet. Ça décapite et ça gicle le sang comme au bon vieux temps du premier Barbarian. Pour le son, faut-il encore rabâcher le fait que le PC est une bécane sans cordes vocales et qu'une carte sonore est indispensable? Oui? Voilà qui est fait. Maintenant, je vais faire la peau à mon signe zodiacal.

BôTGV

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 249 F

tests



Dick Tracy

Titus a enfilé un imperméable jaune.





L'action commence sur les marches du poste de police, puis elle se poursuit dans les rues sombres et sur les toits. Tout au long des cinq niveaux, il devra échapper aux nombreux hommes de main de Big Boy et arrêter un des criminels recherchés dont la tête apparaît dans une vignette. Inutile de s'en prendre prématurément à Big Boy si d'aventure vous le rencontriez car, comme dans le film de Warren Beatty, il serait relâché faute de preuves. Ce n'est qu'à la fin qu'il pourra être mis hors d'état de nuire.

Comme dans Robocop, les truands tirent ou lâchent des grenades depuis les fenêtres et les toits. Les balles ricochent et un pruneau destiné à Dick Tracy peut, par accident, supprimer un bandit. Les balles perdues sont à l'origine d'une très grande mortalité chez les criminels, ce qui fait l'affaire de notre héros. Chaque fois qu'un bandit est arrêté, le Daily Paper en fait sa une, avec la photo numérisée de l'affreux et des intertitres pleins d'humour («le communisme semble promis à un bel avenir en Union Soviétique» pour n'en citer qu'un). Dick ne dispose, au départ, que de ses poings (mais il répugne à s'en servir) et d'un pistolet. En cours de route, il trouvera mitraillettes et caissons de munitions. Si vous survivez aux 75 écrans - et c'est loin d'être facile - vous aurez débarrassé le monde d'une belle crevure.

PC 85 %

Au début, on pense à Robocop, mais on oublie très vite cet apparentement. L'ambiance de New-York by night est remarquablement rendue et pour cause: Titus a dû s'engager, par contrat, à respecter scrupuleusement la palette de couleurs du film ainsi que de nombreux détails graphiques. Warren Beatty lui-même a d'ailleurs contrôlé la conformité du personnage et les graphismes, selon l'éditeur; du coup, pas question que l'on tire sur le gamin qui traverse certains tableaux car cela ne se fait pas. Exclu aussi de protéger l'héroïne du film car, pour peu que vous soyez mollasson du joystick, elle serait abattue, ce qui est impensable! C'est dire que, malgré ou peut-être à cause de ces limitations, le joueur a la garantie de retrouver un Dick Tracy pur jus. Les trouvailles du soft font que l'on ne s'y ennuie jamais malgré un scénario un peu linéaire. Si Dick, par exemple, tombe d'un toit, il glisse hors de son pardessus qui, accompagné du chapeau, tombe lentement. Puis le Daily Paper annonce qu'un clochard a été trouvé dans le caniveau, portant pour tout signe particulier un imper jaune. Dur dur. Agréable à jouer, le jeu constitue, avec la B.D. et le film qui sortira immanquablement en vidéo, une trilogie parfaitement homogène, ce qui fera le plaisir des amateurs d'imperméables jaunes.

BôTGV

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC, GX 4000, ST, AMIGA ET C64
PRIX : 250 F ENVIRON



Nightbreed

Une petite baignade dans un Ocean de sang, ça vous tente ?

Quelques précisions sont nécessaires avant de causer de ce jeu, qui n'avaient pas été mentionnées dans le test de notre très cher et admirable collègue Artemus. Tout d'abord, il faut savoir que le scénario du jeu est inspiré du bouquin "Cabal" de Clive Barker. Il faut savoir que Clive Barker, c'est pas le dernier des inconnus, puisqu'il avait écrit auparavant quelques livres mémorables pour l'amateur de gore, de magie et de folie: "Livre de Sang", un recueil de nouvelles plus sanglantes les unes que les autres, et "Le Royaume des Devins", un roman magique sur le pays des merveilles. Mais il avait aussi réalisé deux films : "Hellraiser" et sa suite "Hellbound", deux musts dans le domaine du cinéma gore. Tout cela pour vous expliquer dans quel état d'esprit le jeu a été conçu: angoisse, folie et mort. Maintenant, retournons au jeu. Vous incarnez Boone, un malade mental qui se voit révéler la preuve qu'il est un dangereux psychopathe qui a assassiné plusieurs personnes dans des conditions atroces. Le voilà maintenant livré à lui-même avec son secret, et il peut se balader au volant de sa bagnole dans toute la région. Cette région est plutôt déserte puisqu'il n'a le choix en fait qu'entre trois destinations: la police, l'hôpital, ou l'entrée devant le village Midian. Ce dernier est précédé par un immense et lugubre cimetière. Votre but est de trouver l'entrée de Nécropolis, une ville souterraine où sont enfermés les Nightbreed, des créatures venues sur terre avant les humains, et que ces derniers ont massacré jusqu'au presque dernier.

AMIGA 75%

Le jeu reprend très bien le scénario bizarre de Clive Barker, et base tout son intérêt sur les combats dans Nécropolis contre des monstres aux tronches aussi variées que distordues. C'est la réalisation qui ne suit pas, en nous offrant des graphismes bâclés aux couleurs pauvres et mal choisies, et une animation lente et saccadée. C'est vrai que les personnages sont d'énormes sprites et qu'ils se retrouvent souvent à trois ou quatre sur l'écran, mais tout de même, c'est fatigant. Les bruitages sont réussis, quant à eux, avec des digits lorsqu'un monstre gerbe par terre ou qu'un ennemi vous tire une rafale de mitraille dans le bide. Avec le scénario en or de Nightbreed, on aurait pu avoir une pure réussite dans le genre; malheureusement, le jeu ne consiste qu'à se battre sans répit, et à chercher son chemin dans le labyrinthe qu'est Nécroplis. Kaaa

GRAPHISME	12
SON	16
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC, PC
PRIX : 249 F

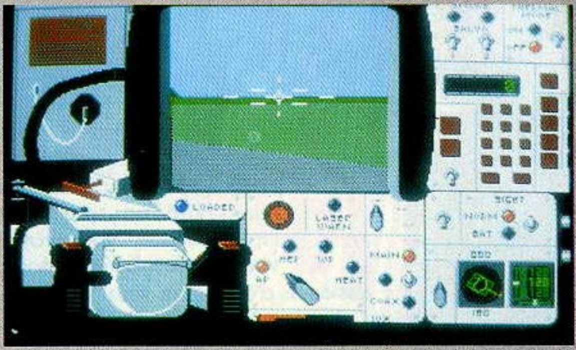
M1 TANK PLATOON

EDITEUR MICROPROSE — **AMIGA**

TESTE PAR KAAA. DEJA TESTE DANS JOY N°3 SUR PC. DISPONIBLE SUR PC ET AMIGA EN DECEMBRE. PRIX : NC

Vous dirigez un groupe de quatre chars, en vous occupant des trois postes de commande dans chacun d'eux: le poste d'observation, duquel vous voyez tout grâce à des jumelles infrarouges, en pouvant même tirer avec une mitrailleuse. Le poste du pilote, qui dirige simplement le char avec le joystick,et le poste du tireur qui, comme son nom l'indique, sert à dégommer les ennemis grâce à un ordinateur de bord qui calculera tous les paramètres nécessaires pour atteindre votre but. Vous avez deux sortes de stratégie à adopter: les commandes char par char, en vous occupant, l'un après l'autre, des trois engins de guerre et en les gérant entièrement, et les commandes à partir d'un seul char, en donnant des ordres aux trois autres, ou en les programmant. Les graphismes sont en 3D, avec une vue dans toutes les directions. Les différents postes des engins sont représentés dans un dessin réaliste, donnant réellement l'impression d'être aux commandes, et une carte de la région, accessible à tout moment, vous permettra de comprendre votre stratégie ainsi que celle de l'ordinateur, en zoomant sur des points précis et en déplaçant vos chars alliés. Une simulation complète, donc, pourvue d'une doc conséquente où les plus achamés vous pouvoir passer des heures à tout éplucher, pour comprendre et exploiter au mieux les possibilités de ce soft.

GRAPHISME 16 • SON 10 • ANIMATION 15
REALISME 17 — **VERDICT 79%**



MAD PROFESSOR MARIARTI

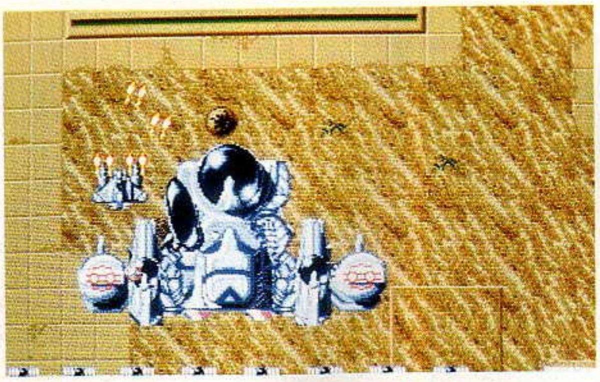
ST

EDITEUR KRISALIS

TESTE PAR ARTEMUS. DEJA TESTE SUR AMIGA DANS LE N°8. DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA. PRIX : ENVIRON 220 F.

Revoilà notre professeur fou, aux prises avec ses expériences scientifiques devenues folles. Dans chacun de ses laboratoires de recherche, à savoir la chimie, les roquettes spatiales, l'informatique, la botanique et un cinquième mystérieux, il devra se battre contre toutes sortes d'objets devenus animés et meurtriers. Pour sauver sa raison, le professeur doit trouver le moyen de remettre tout en ordre en désactivant certaines parties des laboratoires, et en trouvant les combinaisons complexes qui lui permettront d'accéder à certaines zones. La musique et le son sont moins élaborés sur ST que sur Amiga, et ce sera la seule différence que l'on pourra noter avec cette nouvelle version. Les graphismes sont bien réalisés, l'animation est tout ce qu'il y a de plus réussie et la manipulation n'est pas extraordinaire. Une précision toutefois, en appuyant sur les touches de sélection «F1» à «F10» vous pourrez voir les informations en bas d'écran s'inscrire en anglais, en espagnol ou en français.

GRAPHISME 15 • SON 12 • ANIMATION 14
MANIABILITE 13 — **VERDICT 77%**



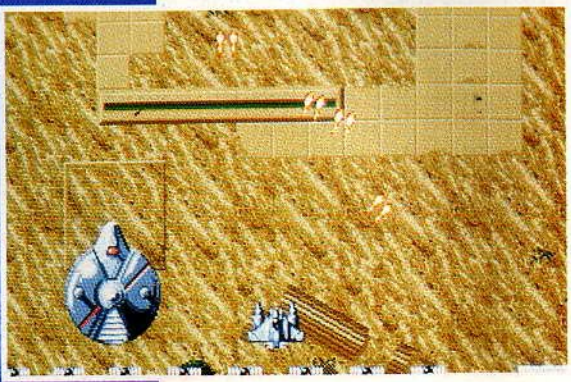


Battle Storm



Quand l'envahisseur est là, Super-Titus est toujours présent pour vous envoyer chasser l'intrus de nos contrées.

A votre retour de grandes vacances, alors que vous étiez parti faire un tour dans l'hyperespace, vous voyez votre belle planète adorée assiégée d'étrangers venu d'ailleurs. Cela vous insupporte fâcheusement, et en toute logique, vous décidez de les abattre un par un (et même dix par dix quelquefois). A bord de votre petit engin intergalactique, bien armé au demeurant pour quelqu'un qui revient de vacances (je sais pas comment vous avez fait à la douane), vous allez nous dégommer tout ce joli monde et qu'on n'en parle plus. Et sur les quatre continents c'est la même chose (j'ai pas dit que c'était sur Terre, c'est pas la peine de compter). Chaque continent correspondant à un niveau, vous voyez ce qu'il vous reste à faire. Evidemment, les lois du Shoot'Em Up étant là, vous ramasserez au fur et à mesure de vos destructions des armes et des bonus vous permettant de progresser au mieux. Les engins ennemis arrivent par vagues en laissant des bonus derrière eux, qui vous offriront une vie gratoche, et lorsque le stock de "petits" est épuisé, on vous envoie les gros morceaux, beaucoup plus difficiles à avoir. Mais en revanche, ils laissent d'autres options derrière eux, beaucoup plus intéressantes pour celui qui n'a pas envie de chômer. A la fin du niveau, c'est à un franchement immense monstre que vous aurez affaire. Celui-là est dur à plomber mais bon, il n'apparaît que quatre fois dans tout le jeu. Sous quatre formes différentes, certes, mais avec autant de difficulté à détruire. Maintenant que vous savez tout, je vous laisse travailler, et faudrait pas tarder à nous en débarrasser, des envahisseurs. Ils commencent à devenir franchement désagréables.



AMIGA
82%

Le vaisseau est vu du dessus, se baladant tout autour de l'écran alors qu'un scrolling multidirectionnel défile sous son ventre. Parfaitement fluide et bien rapide, l'animation des sprites comme celle des décors donne un jeu extrêmement bien réalisé. Lorsque vous rentrez dans un vaisseau ennemi, vous rebondirez sans autre problème. Par contre, c'est leurs missiles qui risquent de vous faire perdre une vie si vous ne les évitez pas. Le jeu prend les meilleures capacités graphiques de l'Amiga, sauf les couleurs, qui auraient pu être plus nombreuses à l'écran que ça nous aurait pas déplu. Le joystick peut avoir deux modes de direction possibles: en tournant d'un côté pour faire faire un quart de tour au vaisseau et en poussant dans cette direction pour le voir avancer, ou en avançant toujours en poussant en avant. Selon votre préférence, vous pouvez choisir. Entre les niveaux, vous devrez passer par un stage obligatoire, réalisé en scrolling vertical, pendant lequel vous devrez faire preuve de rapidité en tirant sur tout ce qui s'avance vers vous. Les têtes de mort sur le sol ne doivent pas vous effrayer, et vous êtes même tenu de leur tirer dedans pour réussir. Même si la grosse tête centrale a deux yeux et qu'elle vous suit du regard, jusqu'à en loucher s'il le faut. Battle Storm est un Shoot'Em Up classique et bien foutu, qui défoulera ceux qui ont besoin de se défouler, sans les décevoir par rapport à la collec' du même thème qu'il possèdent.

KAAA

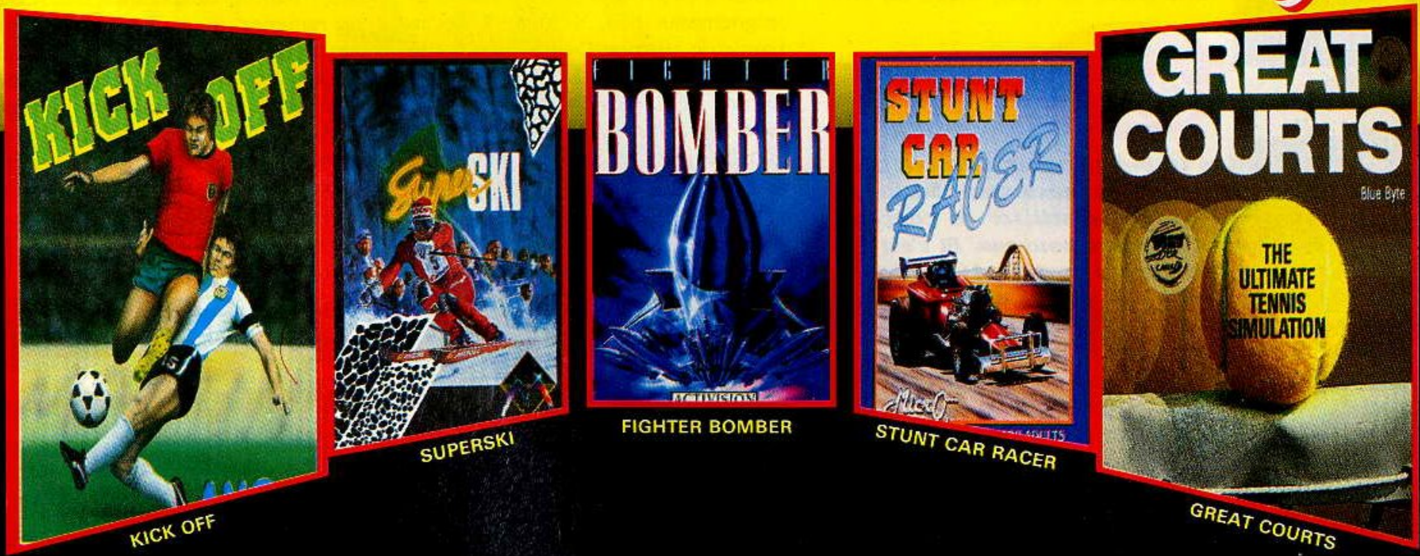
GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX :N C

COMPILATION
SIMULATIONS
toutes catégories

Les amateurs vont avoir peur !

CHALLENGERS



KICK OFF — SUPERSKI — FIGHTER BOMBER — STUNT CAR RACER — GREAT COURTS

UBI SOFT

Entertainment Software

8/10, RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - TÉL. : (1) 48.57.65.52

tests



Le mythe du Far-West traverse l'Ocean pour arriver sur nos ordinateurs. Sortez vos six coups...

Billy the Kid

Personne ne sait quand il est né. Personne ne sait non plus pourquoi du jour au lendemain un enfant bien élevé a sombré dans les ténèbres de la corruption, du jeu et du meurtre. Une chose est sûre, c'était un bon gars. Un peu malade des nerfs, certes, mais il avait dans le fond un grand cœur. Il décida un jour de s'associer avec un des ses amis pour maintenir la loi dans un petit comté du texas. Belle initiative qui se termina par le meurtre de son ami de toujours. Renseignements pris, il s'agirait de la bande de Murphy-Dolan qui a fait le coup. Aux côtés du shérif Pat Garett, un ami mi-figue mi-raisin, Billy, décide de se venger en pistant les canailles jusqu'en Laponie. Au départ de cette aventure, vous pourrez choisir entre ces deux personnages qui, vous l'aurez sûrement deviné, n'appliquent pas la loi de la même façon. L'un est obligé de prévenir les autorités du patelin voisin pour faire venir le Marshall, l'autre règle les comptes d'une manière plus efficace et plus saignante. Dans cette aventure originale (les softs western sont quand même peu nombreux) vous devrez faire des miracles. En effet, descendre 7 bandits desperados d'un coup ou ramener un troupeau pris de panique est loin d'être une partie de plaisir, quoique... Diverses scènes d'action «à la Cinemaware» apparaîtront régulièrement dans le jeu et de manière variée. Billy the Kid utilise un concept très osé. Les concepteurs n'ayant apparemment pas peur de se mesurer aux plus grands. Un pari dangereux...

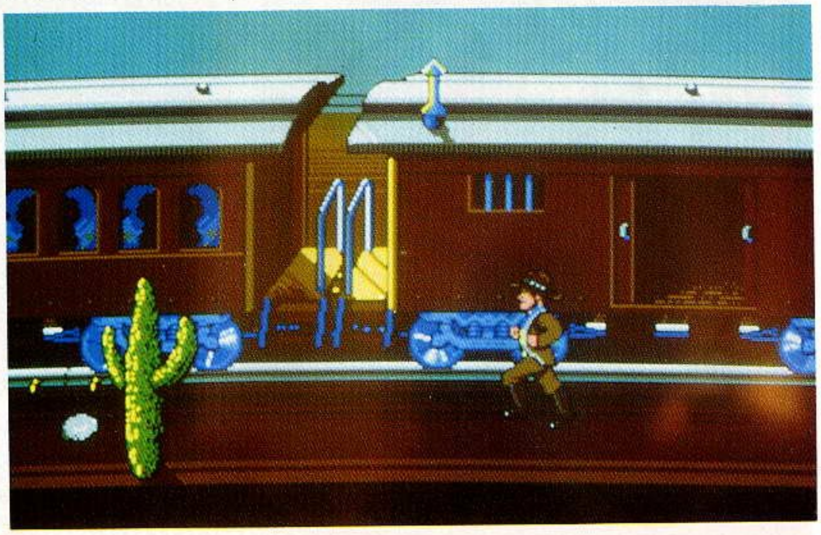
PC
65%

La réalisation technique nous a laissé perplexe. En effet, comme il est mentionné plus haut, les auteurs ont essayé d'utiliser le concept Cinemaware dans un genre nouveau. Et c'est un peu raté. Les graphismes sont en 16 couleurs maximum (EGA/VGA) et malgré des tentatives évidentes de soigner les détails, on a du mal à se plonger dans ce jeu un peu décousu. Nous décernerons par contre un bon point pour la musique et les effets sonores puisque le logiciel est compatible avec la plupart des cartes sonores du marché: Adlib, SoundBlaster, Covox et Roland. Bref, ce n'est certainement par le soft de l'année mais il demeure cependant digne de votre attention.

Cris

GRAPHISME	12
SON	15
ANIMATION	12
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC A LA FIN DE L'ANNEE. PRIX : NC




FLIGHT OF THE
INTRUDER™
MIRROR Soft
Spectrum HoloByte™
PRODUIT COMPATIBLE
AVEC LA CARTE SONORE
(POUR PC)
AdLib SOUND
FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.
En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.
Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.
Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.
FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.
DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
BIENTOT
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST
DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

LES GLADIATEURS

-SERIE LIMITEE-
LE TOUT NOUVEAU FREESBEE SOUPLE!
UN SUPER CADEAU A L'INTERIEUR

ATARI ST /AMIGA PC et COMP.

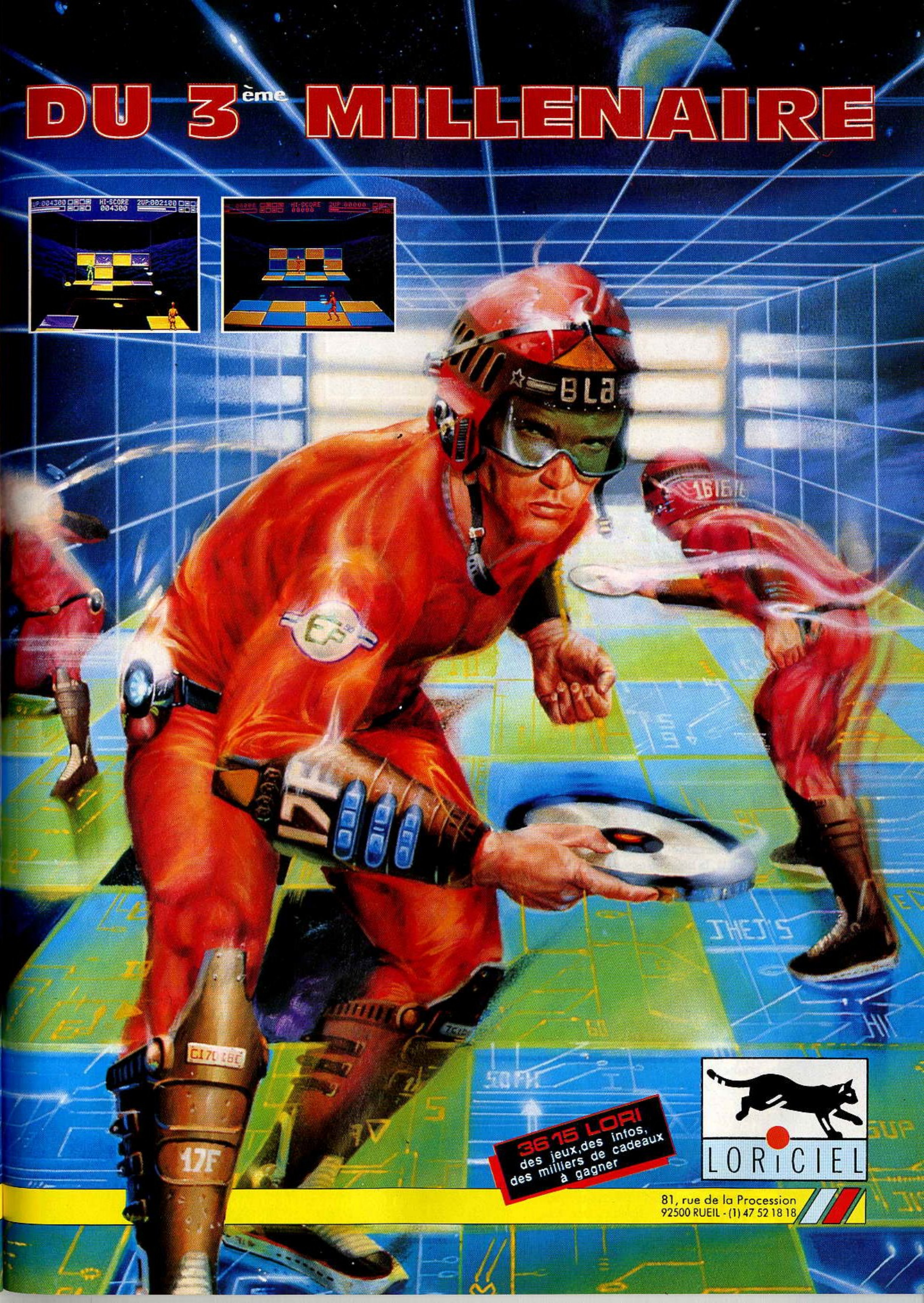
PHOTOS ATARI



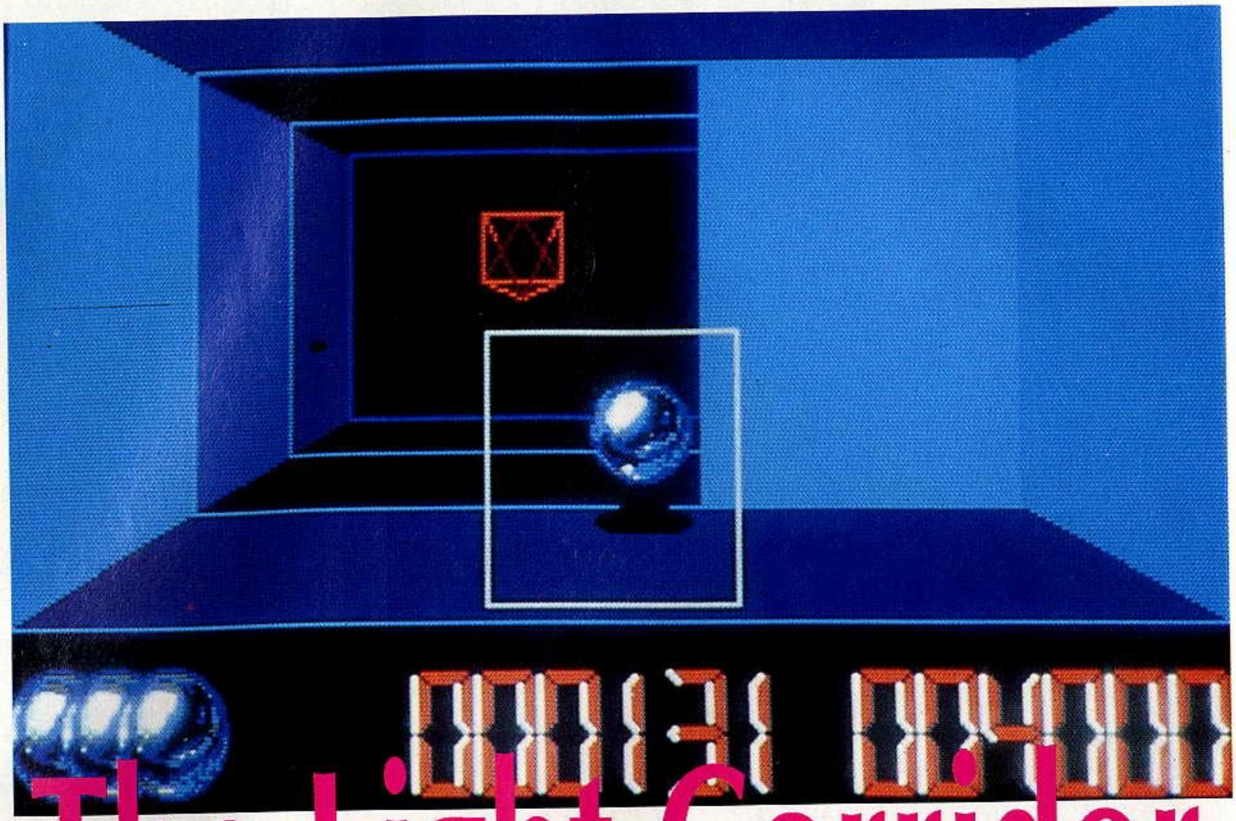


Après des mois d'entrainement, vous voilà enfin prêt à participer au grand tournoi où vous serez confronté aux plus grands joueurs de la galaxie.
Vêtu de votre combinaison et de votre casque aérodynamique, vous pénétrez dans l'arène construite de dalles de verre.
Il va y avoir du sport !
A l'aide de votre disque et d'un peu de réfléxion vous pouvez anéantir votre adversaire en détruisant certaines dalles, mais tactique et stratégie vous permettront de remporter la partie en lançant votre disque de telle façon que votre adversaire ne puisse le rattraper.
Cette simulation sportive d'une conception tout à fait originale, plaira à tous les passionnés de sports d'adresse.
DISC se distingue par ses animations fluides qui alliées à des sons digitalisés permettra au joueur d'être en prise directe avec le jeu.
A DECOUVRIR ABSOLUMENT...

DISC


DU 3ème MILLENAIRE
3615 LORI
des jeux,des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

Idée simple mais lumineuse. Infogrames nous fait le coup du logiciel parfait. Allez, quasi-parfait, dès fois qu'ils nous fassent une hyper-céphalite.



The Light Corridor



Ce couloir de lumière mériterait à lui seul qu'on lui consacre une nouvelle rubrique. Ca s'appellerait "Situons-nous dans un espace 3D" ou encore "Suprématisme vectoriel". Ce serait super bien. Pourtant, le principe de Light Corridor est simple: on dirige une "raquette" carrée dans un couloir occupant la totalité de l'écran. Avec la souris, on avance et évolue dans ce couloir. Histoire de rire, on doit aussi diriger une balle. Bref, la partie prend très rapidement une allure de casse-briques en 3D. Seulement là, la balle ne casse rien du tout. Lorsqu'elle rencontre un obstacle, elle rebondit méchamment dessus. On aura compris qu'il faut des nerfs d'acier, des réflexes d'enfer et un tempérament en or pour espérer passer les 50 niveaux qui composent le jeu. En fait, il faut même bien plus que cela car les obstacles ne sont pas toujours fixes: les murs montent, descendent, vont à droite, à gauche et toutes ces sortes de choses. Bien entendu, l'effet de 3D est garanti d'autant que la raquette se déplace à vitesse grand v . Cependant, histoire de corser le tout, des sortes de gnogno en fil de fer 3D se baladent de temps à autre dans le couloir. Lorsque la baballe les tape, elle rebondit mais si la raquette passe dessus, elle les absorbe. Il en résulte ce qu'il est convenu d'appeler un changement d'état de ladite raquette. Des fois, c'est tout bon et par exemple, la raquette devient rouge: ça veut dire qu'elle est aimantée, d'autre fois, c'est une catastrophe et elle devient minuscule. Au fur et à mesure que l'on progresse, les options sont de plus en plus délirantes. A chaque déplacement, la raquette se dédouble et traîne derrière elle une autre raquette. A priori, on se dit que c'est pratique et que ça double les chances de rattraper la balle. On a tort de se dire ça ! Eh oui, par moment, le passage permettant de progresser est tellement exigu qu'il n'y a pas de place pour deux raquettes. Tous les quatre tableaux, on a droit à une "énigme à résoudre". Par exemple, le mur affiche une tête de mort qu'il faut heurter plusieurs fois avant de pouvoir continuer. Dans ce cas, le temps est limité. Sympa, hein ? Oui, sympa mais il y a mieux: on peut jouer à deux et surtout, surtout, surtout, suspense, suspense, surprise, le jeu bénéficie de son propre éditeur de couloir. Inutile de dire qu'il y a tout ce qu'il faut pour se construire des parcours d'enfer. Et hop, un super jeu, un.

ST 90%

C'est pas compliqué, tout est bien. La musique, digitalisée, est une pure merveille. Sobre, clean, avec des feulements de fretless bass à la Pastorius que c'est comme qui dirait du miel pour les oreilles. Hummm, tout ça a un petit relent de mélodie à la Kate Bush. Les bruitages, digits eux aussi, sans être remarquablement originaux, sont raisonnablement proprets d'autant que le bruit que fait la balle lorsqu'elle heurte un obstacle varie en fonction de sa distance. L'animation, smooth comme dans un rêve, permet de progresser dans la douceur et les bidules en 3D fil de fer, qui tournicotent, sont du meilleur effet. Les couleurs - modifiables en mode custom - sont peut-être un peu sombres mais à part ça, tout baigne. Tenez, c'est pas compliqué, même la boîte est une réussite, alors c'est dire.

Moulinex

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	17
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : NC

Time Race

Oh ! un Tetris Loriciel tout plat mais tout sympa. Youpi.

En dépit d'un nom laissant croire que l'on se trouve en présence d'un jeu d'aventure temporel, cette course du temps est bel et bien un jeu de réflexion.

Afin de voyager dans le temps, il faut, au moyen du joy' ou du clav', orienter des pièces triangulaires apparaissant dans une fenêtre, afin de les assembler de façon à former un carré. Ceci fait, le carré disparaît en rognant la fenêtre. Assez logiquement, le voyage dans le temps commence par la préhistoire: l'écran de fond représente un groupe de chasseurs se dirigeant d'un pas pesant vers leur grotte. But du jeu, réussir à faire disparaître la fenêtre avant que nos chasseurs aient rejoint leur gîte. Expliqué comme ça, le jeu a l'air tout simple. Erreur, en fonction de leurs couleurs, les triangles peuvent ou non s'assembler. Ainsi, deux triangles de même couleur ne peuvent être accolés que par leur pointe. A partir du tableau 2 (le jeu en comporte 15), d'autres types de triangles compliquent ou facilitent la manœuvre: les triangles noirs détruisent toutes les couleurs qu'ils touchent, les blancs arrêtent l'animation pour quelque temps, d'autres encore empêchent momentanément la rotation des pièces. Quand on sait qu'il existe une dizaine de triangles différents, que le temps imparti est de plus en plus réduit à chaque tableau, qu'à partir du tableau 8, il faut commencer par enlever des triangles afin de faire le ménage et qu'un système de code permet de ne pas recommencer tout le jeu à chaque partie, quant on sait tout ça disais-je, on peut considérer qu'il ne me reste plus qu'a me précipiter sur ma machine pour refaire une partie de Time Race parce que ça commence à bien faire d'aligner les signes alors qu'un casse-tête passionnant m'attend or donc salut.





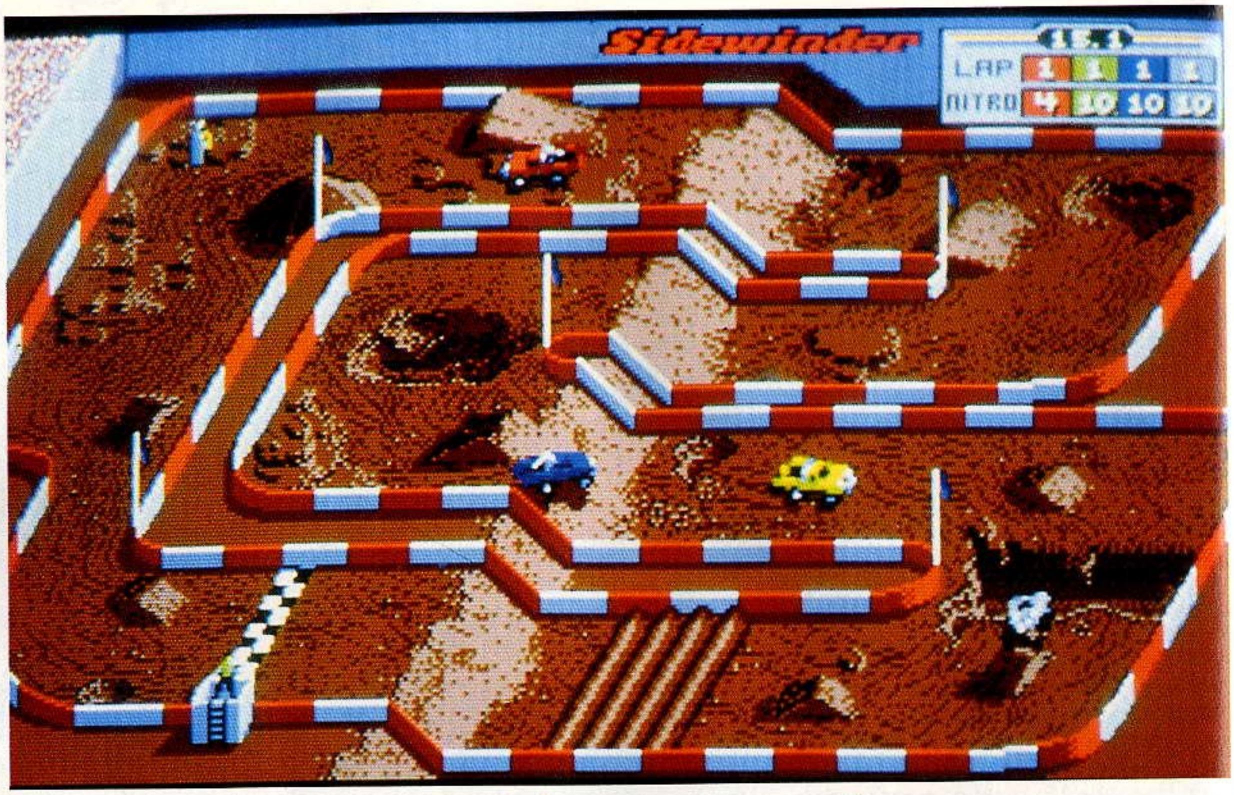
ST **75 %**

La musique fait indéniablement penser à ce qu'on entendait il y a quelques années sur les bornes d'arcades, le graphisme, ni bon ni mauvais, n'a rien de particulier. Quant à l'animation des triangles, elle aurait pu être un peu plus fluide. Ceci dit, rien de catastrophique dans ces restrictions puisqu'elles ne sont pas gênantes pour le jeu en lui-même. ***Moulinex***

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	12
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 249 F

tests



Super Off Road Racer

Vous savez pas? On a laissé tomber le rallye Paris-Dakar. On a trouvé mieux et moins salissant: le Virgin-Dakar.

Voici un jeu de rallye vu de haut sur circuit fermé, tout à fait remarquable. Les voitures partantes sont au nombre de quatre, chacune d'une couleur différente, et vont affronter un terrain de cross torturé au maximum. Et pas qu'un d'ailleurs, puisque s'ils réussissent à être qualifiés, il continueront leur course mais sur d'autres terrains, souvent encore plus bosselés. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, et jusqu'à quatre copains ensemble. Croyez-moi, ça peut donner des bons résultats. Mais ce n'est pas Alain Prost qui me contredira, on ne va tout de même pas risquer sa vie au volant pour que dalle, bordel? Bien sûr que non, puisque vous pourrez ramasser de l'argent durant votre course, et amasser comme ça des tas de thunes pour ensuite acheter des options... pour votre bagnole. C'est un circuit fermé, aussi fermé que ceux que vous pratiquez. Mais bon, si on regarde plus loin, finalement, c'est pareil que dans la vie. On travaille pour gagner de l'argent, et on investit pour pouvoir moins travailler tout en gagnant plus. A la fin, on devient patron et on gagne des max de blé sans bouger les doigts de pieds. Donc, ces options vous seront utiles, pour acheter des accélérateurs, des pneus plus aggripants, un meilleur moteur, etc. Super Off Road Racer plaira immanquablement aux nostalgiques des Matchbox ou des Majorette, avec ses petites bagnoles qui vont à donf, et se rentrent dedans violemment, sans s'arrêter pour autant.



AMIGA 81 %

Les circuits sont toujours vus de haut, dessinés dans des graphismes fins, qui donnent une impression de réalité appréciable. Les voitures sont toutes petites, s'agitant frénétiquement sur les circuits, en laissant des nuages de poussière derrière elles lorsqu'elles accélèrent. Le maniement se fait au joystick, et un certain apprentissage des directions est à apprendre avant de contrôler parfaitement votre véhicule. Des bruitages bien réalisés se font entendre lorsque les voitures accélèrent, et entre les courses, quand les vainqueurs montent sur le podium. L'animation des sprites est rapide, et quand les bagnoles se rentrent dedans, elles se castagnent jusqu'à se passer sous le pif. Super Off Road Racer est un mignon petit jeu comme on en voit rarement, éclatant à jouer et tout simple dans sa conception, par rapport à la surenchère d'animation qu'on voit dans beaucoup de softs.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 199 F SUR ST ET AMIGA, 149 F SUR CPC DISK

tests

Blue Max

Artech fait voler les vieux coucous.





Pour monter dans un avion lors de la première guerre mondiale, il fallait un courage certain. Déjà que les coucous avaient du mal à tenir l'air tout seuls! Alors si en plus on leur tirait dessus, c'était le bouquet! Et pourtant, les volontaires ne manquaient pas. Et même de nos jours, réflexion faite, on s'accorde à penser que c'étaient tout de même de sacrées bêtes.

PC **65%**

Blue Max est un simulateur dépourvu d'instruments. C'est tout juste si quelques indications s'affichent à la base de l'écran, on se croirait sur WordPerfect (qui n'est pas un Shoot'Em Up mais un traitement de texte). L'amorce d'avion en bois que l'on voit, les mitrailleuses jumelées du Fokker DR-1 tri-plan que j'ai choisi suffisent néanmoins à donner une bonne impression d'altitude. Loin en bas, le sol révèle des fermes, des rivières, des ponts et des champs. Le basculement de l'horizon est hélas saccadé et lors d'un duel aérien, au moment où le doigt appuyé sur la détente, le soft a des absences, l'image s'immobilise pendant une seconde avant que le pruneau soit lâché. C'est d'autant plus regrettable que Blue Max recréé bien l'atmosphère de l'époque (NDLR: de l'époque des débuts de la micro, puisque ce soft existe depuis au moins 8 ans... Les C64istes et les Spectrumiens s'en souviennent certainement).

BÔTGV

GRAPHISME	15
SON	10
ANIMATION	08
REALISME	17

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 299 F

Das Boot

MINDSCAPE se met en plongée périscopique.

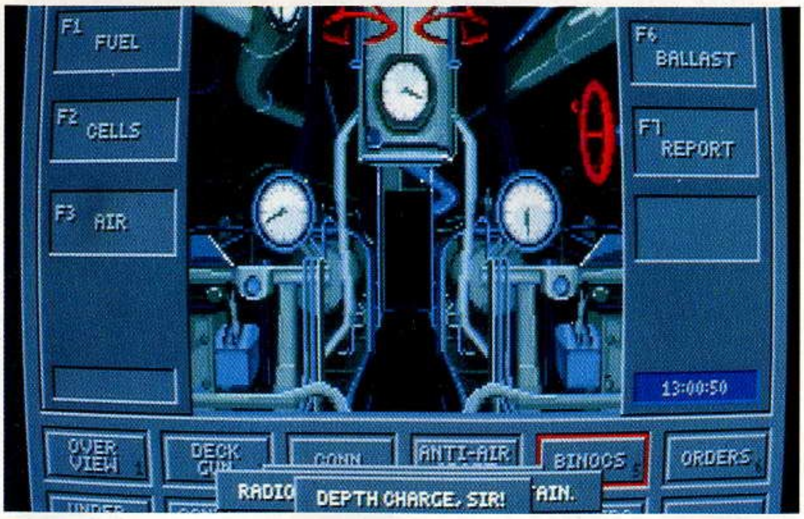
PC **88%**

Das Boot, tiré du film «Le Bateau», est l'un des simulateurs de sous-marin les plus claustro que je connaisse. Cela tient probablement aux tuyauteries compliquées qui peuplent ce soft, aux sas et aux tubes lance-torpilles boulonnés à mort. La vision en surface est en 3D faces pleines, et là au moins on respire. Pas pour longtemps: des essaims d'avions arrivent et les descendre au canon ou à la mitrailleuse n'est pas une mince affaire car ils volent en rase-mottes et très vite. En plongée, on quitte la 3D, sauf pour les étonnantes vues du submersible naviguant entre deux eaux. Le commandant que vous êtes devra donner des ordres tous azimuts, à la salle des moteur, à la radio et à la salle des torpilles. Les graphismes restituent bien l'ambiance oppressante des sous-marins.

BÔTGV

GRAPHISME	17
SON	NS
ANIMATION	16
REALISME	17

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 299 F



Das Boot, c'est le bateau. Ou pour être plus précis, un U-Boot (Unterseе-Boot pour les intimes, sous-marin pour les autres). Les présentations faites, il ne reste plus qu'à plonger si les avions qui font la danse du scalp tout autour n'ont pas déjà troué la coque. Un canon mais surtout une mitrailleuse devrait ramener les zincs à de meilleurs sentiments. Ensuite, de silencieuses missions en Norvège, du côté de Gibraltar ou dans l'Atlantique nord vous attendent. Tapi au fond des océans, vous jouez au chat et à la souris avec l'adversaire. Mais qui est le chat et qui est la souris?



"ACCEPTER CETTE MISSION C'EST...
U.N. SQUADRON™
...SIGNER UN PACTE AVEC LE DIABLE."
CAPCOM® USA
Disponible sur
CBM 64/128 cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette
CBM Amiga
Atari ST/STE
U.S. GOLD®
Capcom est une marque de commerce de Capcom U.S.A., Inc. © 1990 Capcom U.S.A., Inc. Tous droits réservés.
U.S. Gold France 06560 Valbonne. Tel (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.



SUR AMIGA

Allez, n'hésitez pas! Virgin Games vous fait visiter le New York de 2014, avec ses bandes, ses tueurs, et ses gros méchants de la nuit. Ceinture de grenades conseillée.

Il y a déjà de cela quelques années, le C3FC (Church of The Third Coming) a pris le pouvoir, dans la ville de New-York. L'organisation de la société comme le C3FC l'entend, est plus proche de celles décrites par George Orwell ou Zamiatine plutôt que de celles de Wells ou Simak. La violence et la décadence sont dans les rues, la drogue est omniprésente (vu que c'est le C3FC qui contrôle le marché): les rues sont loin d'être sûres. Mais des rebelles, de tous bords, se sont organisés, ils s'entraident, et maintenant leur juste révolution est prête. On les appelle les Warriors.

Vous faites partie des Warriors. Dans la section combat vous étiez un des meilleurs. Les scientifiques ayant rejoint la résistance vous ont équipé avec des armes surpuissantes, et vous ont persuadé, grâce à des drogues de leur crû, que vous étiez la plus puissante des machines de guerre. Maintenant vous allez devoir vous battre, vous allez affronter les bandes les plus terribles de New York. Mais sachez qu'ils sont parfaitement organisés et entraînés, que le gouvernement est de leur côté, et que eux aussi ont des équipements militaires meurtriers.

Tuez, massacrez, pas de quartier est votre devise, ramassez les armes abandonnées par vos ennemis, contrôlez les quartiers, passez les ponts, et que la force soit avec vous. Vous êtes un Warrior. *Seb*

New York Warriors



SUR CPC

CPC 42%

Après la page de présentation vous représentant vous, le héros de New York Warriors en train d'utiliser une arme terrifiante et crachant le feu, vous accédez au menu permettant de choisir le mode de contrôle du jeu, joystick, clavier, un joueur, deux joueurs. Le jeu commence avec un plan de New York, indiquant à quel quartier vous allez vous frotter, et avec un bref descriptif de la bande qui règne en maître actuellement sur les lieux. Un hélico vient vous poser en début de parcours, un gros sprite animé, et l'action commence tout de suite quand le joueur a le malheur d'appuyer sur feu. Le jeu est en mode zéro, ce qui est évidemment intéressant pour les couleurs, mais à condition qu'elles soient bien choisies, et bien utilisées. Dans New York Warriors, ce n'est pas le cas. C'est fouillis, selon la texture du sol, on n'y voit rien, et en plus les sprites ne sont pas beaux. Continuons sur notre lancée, et critiquons au passage la petite fenêtre de jeu, et la sale gueule des scrollings qui sont, tout de même, multidirectionnels. Je pourrais aussi préciser que la maniabilité est archi nulle, et que les animations loin d'être transcendantes. Et ce problème de visibilité est présent dans tous les tableaux. Les armes que vous pouvez ramasser vont de la mitraillette au lance-flamme en passant par le lance grenades-multiples. Il y a peu d'action, le joueur se déplace dans des tableaux quasiment vides par rapport à leur surface. C'est d'autant plus chiant que les scrollings sont lents, et que les sprites n'avancent pas vite. Très rapidement des ronflements ont une légère tendance à s'échapper des bouches des joueurs.

GRAPHISME	08
SON	12
ANIMATION	09
MANIABILITE	10
MORPHISME	20

AMIGA 78%

New York Warriors est destiné aux fanas du tir tous azimuts. Parce que là, ça tire vraiment de partout: vous avec les différentes armes que vous ramassez tout le long du jeu, et vos ennemis avec leurs équipements qui varient d'un tableau à l'autre. Vous devez nettoyer la ville, donc, et passer de quartier en quartier où vous trouverez des ennemis différents à chaque fois. Les décors eux aussi changent (quartier chinois contre les ninjas, pont pour les Ramboïdes), et sont en partie animés (les feuilles des arbres bougent). Les sprites sont bien dessinés, dans un style assez caricatural, du moins pas réaliste, les scrollings multidirectionnels ne tuent pas les yeux, et l'action est présente tout au long du jeu. Notons aussi que les musiques sont bonnes, et les bruitages excellents, et que la page de présentation et la page de fin sont à la fois belles et animées. Un bon jeu où l'on massacre comme c'est pas Diable possible.

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR CPC ET AMIGA
PRIX : 149 F CPC (DISK). 199 F AMIGA

Moon Blaster



Au clair de mes Lunes, mon ami Pierrot. Prête-moi ton laser. Pour zapper un streum. Chantez avec nous, et avec Loriciel, et embarquez dans Moon Blaster.

Le Gouvernement Suprême et Toujours Juste de votre planète vous envoie, une fois de plus, vous battre. Le Grand Maître du Jugement Toujours Juste vous a désigné comme le tueur le plus efficace de votre génération. Ce n'est pas pour vous déplaire, car la baston, l'action, et la mort ont toujours été les éléments les plus importants à vos yeux. Cette mission s'annonce simple, pour un pro comme vous: les exploitations minières les plus fertiles de la planète se trouvent sur les trois Lunes. Vous devez partir avec le vaisseau qu'on vous a attribué, et aller exploser tous les occupants actuels. Ainsi, une fois les trois cratères principaux des trois Lunes vidées de leurs exploitants, les lieux deviendront la propriété de votre Gouvernement Suprême et Toujours Juste pour une période d'un an. C'est la coutume, ça a toujours été comme ça. Et ce que vous pensez actuellement, dans votre petite tête de brute sanguinaire, c'est que les coutumes, ça a du bon.

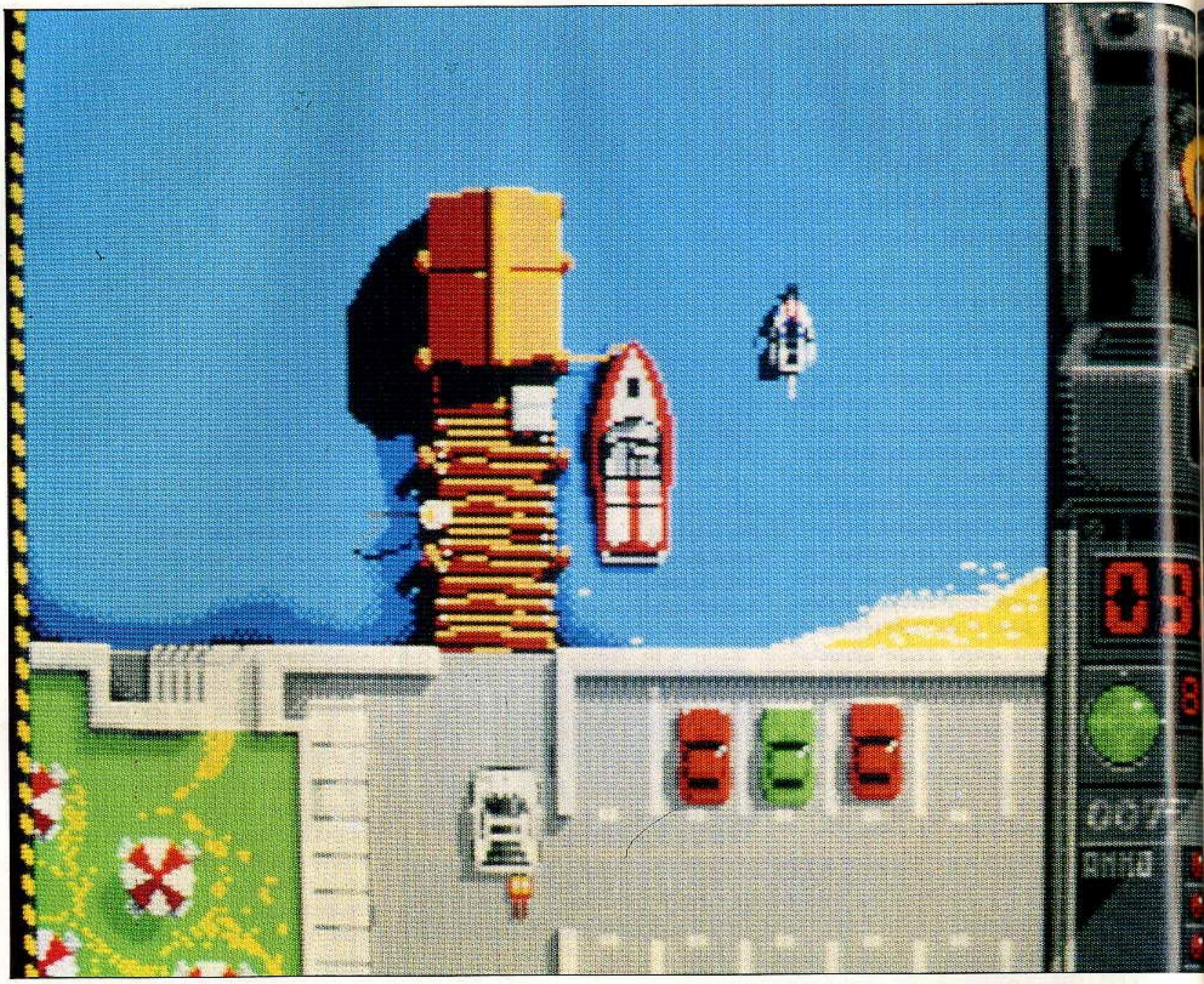
CPC 78%

Moon Blaster utilise les mêmes techniques de visualisation que Sherman M4, enfin, l'impression qui s'en dégage est très proche. En fait, c'est tout de même beaucoup plus rapide que Sherman. Heureusement, car là, dans Moon Blaster, pas de réflexion, de la baston au maximum, des tirs de partout, et des aliens streumatiques qui vous foncent dessus plein pot nucléaire. Un curseur en forme de croix est placé au centre de l'écran, c'est dans cette direction que vous tirez en actionnant le bouton de feu; quand vous vous déplacez, ce sont le décor et les ennemis qui bougent: vous avez ainsi vraiment l'impression de vous trouver à l'intérieur de votre vaisseau. Les bruitages des explosions sont bien faits, ainsi que les impacts des ennemis qui vous foncent dessus. Rapide, très maniable, on éprouve un plaisir certain à zapper tous ces z'aliens. Un petit regret, le jeu est assez répétitif, il aurait été intéressant de rajouter des options d'armes, et une plus grande variété d'ennemis. Dommage, mais un bon jeu quand même, surtout du point de vue de la réalisation.

SEB

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA, CPC ET ST
PRIX :249F ST AMIGA 149F CPC(DISK)

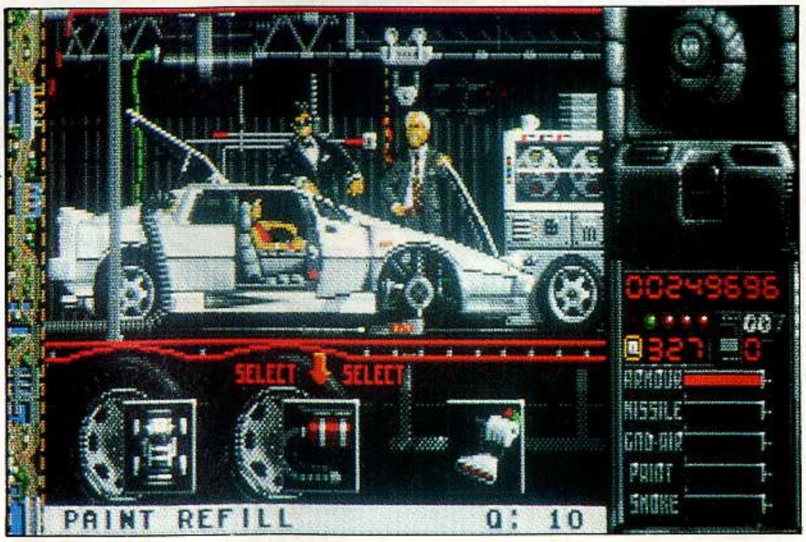


SUR AMIGA

The Spy who Loved Me

B... Bond, my name is B... Bond. D... Domark, je joue chez D... Domark.

Un dangereux malade du nom de Karl Stromberg a volé deux sous-marins, un russe et un Britannique. Les hautes autorités vous ont contacté, monsieur Bond, pour partir en mission spéciale, à la recherche des engins. Mais l'administration étant ce qu'elle est, on vous a collé un autre espion qui devra suivre l'aventure à vos côtés. Son nom: Anya, Son sexe: blond et très féminin, sa nationalité: soviétique. Vous voilà désormais avec le devoir de protéger l'espionne, en même que de réussir votre mission. En cinq étapes, vous allez vivre toutes les aventures dont rêve un 007 en allant d'abord à votre hôtel d'où partira un bâteau qui vous emmènera ensuite sur une route sur laquelle vous pourrez entrer dans un camion aménagé pour acheter des options et réparer votre voiture. De là, votre voiture étant devenue amphibie, vous devrez vous rendre à Atlantis par les voies sous-marines. Mais mais mais, le temps passe et Stromberg continue ses méfaits: il vient de voler un troisième sous-marin (américain celui-ci). Votre devoir sera donc de libérer les équipages retenus prisonniers dans les trois sous-marins. Juste après, il faut vous attaquer à Stromberg, trônant dans la salle de contrôle dont les lourdes portes blindées vous en empêchent l'accès. Ce n'est rien, il



SUR ST

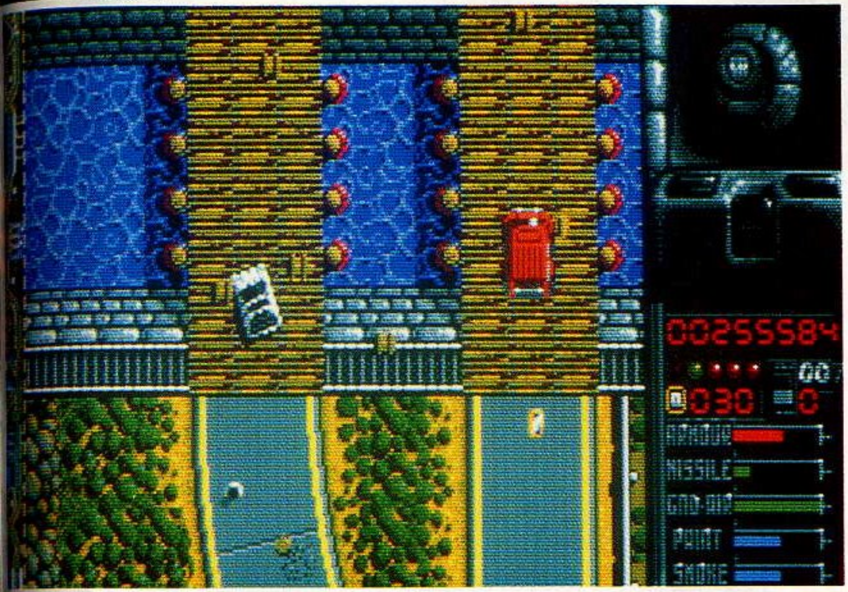


suffit de piquer une tête nucléaire d'un des missiles du sous-marin et de faire sauter la porte. Damned, c'est trop tard, Stromberg s'est échappé en emportant Anya et en programmant le sous-marin russe et britannique. Ces derniers se dirigent dangereusement vers New-York et Moscou. Vous allez nous reprogrammer tout ça, hein James? Et qu'est-ce qu'ils foutent au QG pendant ce temps-là? Eh bien ils ont décidé de faire sauter Atlantis, la ville sous-marine dans laquelle Stromberg a emmené Anya. Il vous reste une petite heure pour la sauver avant que tout ceci ne redevienne poussière. Comme vous pouvez le constater, c'est une aventure mouvementée que vous allez vivre, ne vous laissant que rarement le temps de souffler. B... bonne chance. Je vous souhaite b... bonne chance.

Kaaa



SUR ST



SUR ST

AMIGA 88 %

Vu de haut, vous contrôlez le minuscule sprite vous servant occasionnellement d'engin au joystick ou au clavier. Durant le parcours routier, vous devez ramasser des tokens qui vous serviront plus tard à acheter des options, vous devez également éviter les flaques d'huile, d'eau et les passants qui ont la fâcheuse manie de se jeter sous vos roues. Vu la taille des sprites, les programmeurs ont pu se permettre de nous offrir un tas de petites animations sympa, allant des piétons qui traversent la route en courant, aux explosions diverses que vous subirez. Chaque action est symbolisée par un bruitage souvent digitalisé, et une musique rapide et stimulante vous suivra durant toute l'aventure. Sur le côté gauche de votre écran, une minuscule bande d'un centimètre environ vous servira de plan de route. The Spy... est un jeu à pratiquer lentement, vu que votre énergie ne baisse considérablement que lorsque vous sortez de la route, et une fois votre barre d'énergie à zéro, vous vous retrouvez au début du niveau. Hyper-chargé au niveau graphisme, avec une animation fluide et rapide, ce jeu d'aventure/arcade a tout pour plaire.



GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

ST 84 %

Pour tout savoir sur The Spy..., lisez la technique Amiga et revenez ensuite ici, je vous laisse trois minutes. Pendant ce temps, je vais vous raconter une bonne blague. C'est un mec qui va à la boulangerie. "Bonjour madame la boulangère", dit-il d'un air narquois. "Bonjour, client" répond la boulangère. "Qu'est-ce qu'il prendra?" continue-t-elle. "Un bâtard". Sur ce, un clochard entre dans le magasin, et dit au client (c'est là que vous allez rire) "Bonjour monsieur, c'est vous qui..." Ah, vous avez fini avec la technique Amiga? Bon, revenons à nos boutons. Pas de musique présente durant tout le jeu, juste quelques bruitages basiques se font entendre lors des explosions et des sorties de routes. Enfin, toujours au joystick ou au clavier, la manipulation du véhicule n'est pas des plus évidentes, la voiture se rattrapant mal dans les virages et allant un peu trop facilement dans les décors. Toutefois, avec ses tableaux multiples, ses graphismes conséquents et sa bonne animation, ce soft intéressera autant les fous d'arcade que les dingues d'aventure.

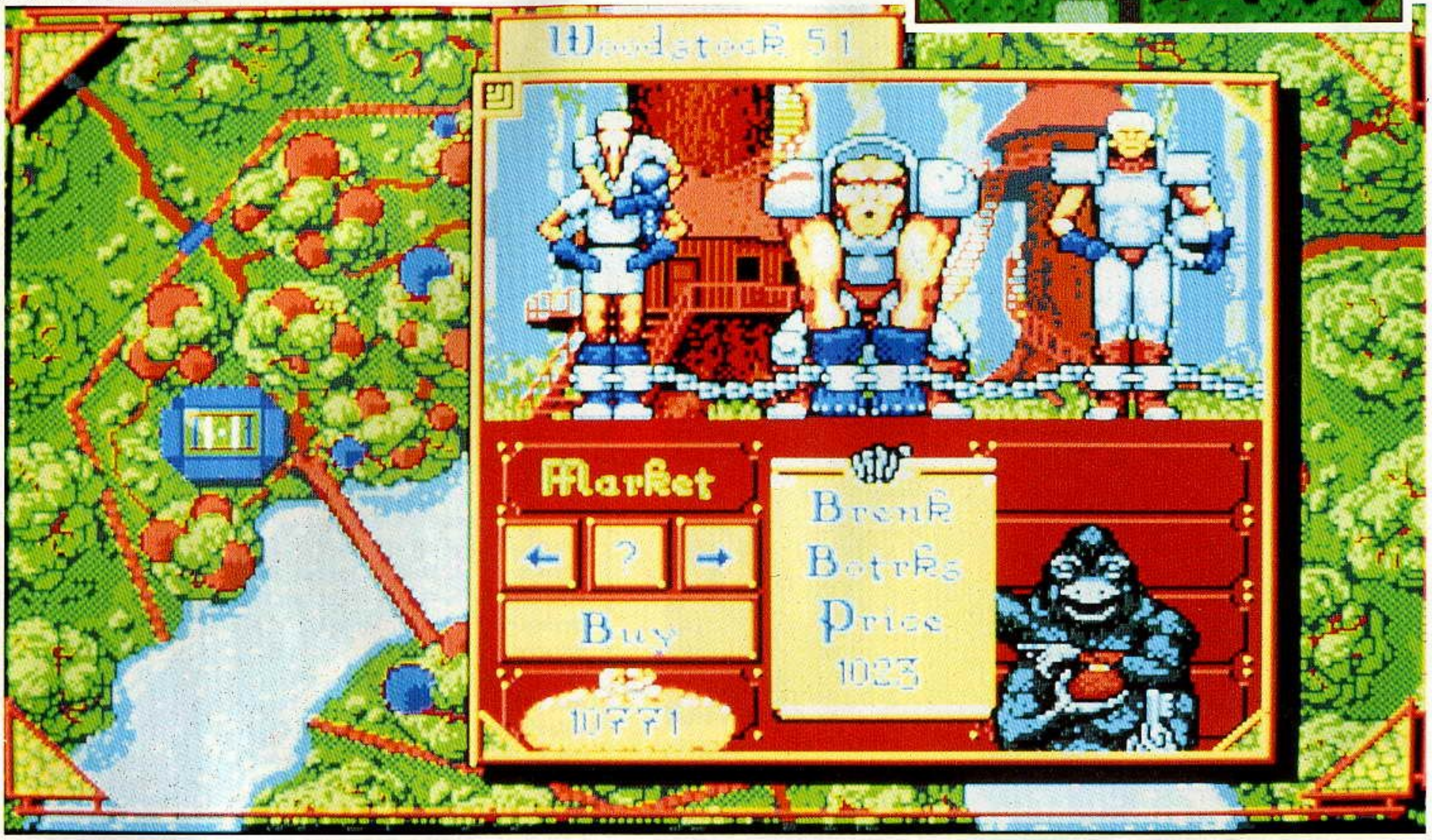
GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR AMIGA, C64, ST, PC TOUS STANDARDS
PRIX : 249 F SUR 16 BITS, 149 F SUR 8 BITS

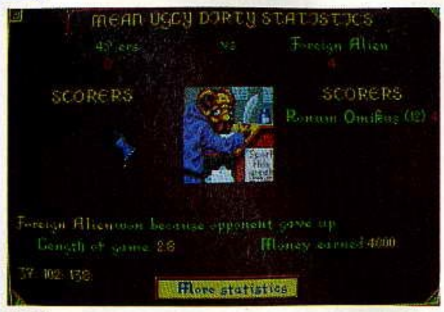
Sportez-vous bien avec Rainbow Arts.

Muds





Bienvenue à Gorden. Toute la ville est enchantée de recevoir la plus célèbre équipe de muds du monde. Que le massacre commence... Rappelons que le «Muds» est un sport tout à fait particulier mais surtout très social. En effet, les contribuables en ont assez de payer des sommes mirobolantes pour financer les établissements pénitenciers. L'état, soucieux d'éviter une guerre civile a donc décidé d'offrir la possibilité aux prisonniers de faire un métier noble et rémunérateur le temps de leur emprisonnement. Notez que leur rémunération servira à acheter leur liberté. Le Muds est un espèce de football américain sans foi ni loi. Pour gagner, vous avez deux possibilités: marquer un maximum de points (le style fair-play) ou massacrer un maximum de joueurs de l'équipe adverse. Une équipe de muds est composée de 13 joueurs de divers système planétaires plus ou moins horribles et c'est vous l'entraîneur! Vous devrez donc non seulement faire gagner votre équipe dans les tournois mais aussi vous occuper un peu d'elle: créer quelques petites bagarres pour le moral, choisir un bon hôtel, offrir une bonne bière après un match et ainsi de suite. Mais n'oubliez jamais une chose: ce ne sont pas des enfants de chœur...



PC 82%

Bravo pour les détails! Les auteurs n'ont pas lésiné pour en mettre partout et c'est superbe, parfois même hilarant... Mais les graphismes sur PC sont quelque peu étranges. En effet, malgré la richesse des couleurs l'ensemble fait un peu fouillis et ce n'est qu'après plusieurs minutes de jeux que l'on commence à bien discerner les «sprites». Le style de jeu, notamment durant les matchs rappelle étrangement «Kick-off» et c'est tant mieux. L'animation est par contre de temps en temps un peu saccadée mais n'entame en rien l'interêt du jeu. Les bruitages sont par contre bien travaillés. Le son digitalisé est de très bonne qualité même pour le petit haut-parleur rikiki situé à l'intérieur de votre PC. Muds est dans l'ensemble un jeu très original et qui ne manque pas d'interêt. Une réussite sans aucun doute!

Cris

GRAPHISME	13
SON	15
ANIMATION	13
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 249 F



SEGA™
ARCADE TURBO
ARCADE TURBO
SUPER WONDER BOY™
TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™
THUNDER BLADE™
U.S. GOLD®
SUPER WONDERBOY™ "La substance dont sont faites les rêves. Génial !" Sinclair User.
ARCADE TURBO
TURBO OUTRUN™ "La vitesse qu'il vous faut, les sensations dont vous rêvez, toutes réunies dans le plus incroyable des jeux de conduite automobile." C & VG C64
CRACKDOWN™ "Une excellente adaptation et un jeu extrêmement agréable." TGM C64
SUPER WONDER BOY™
TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™
THUNDER BLADE™
THUNDER BLADE™ "U.S Gold est parvenu à faire de Thunder Blade l'une des plus impressionnantes conversions à ce jour" ST ACTION
Disponible sur CBM 64/128 & Amstrad cassette & disquette Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.
U.S. GOLD FRANCE, 06560 Valbonne.
Tel: (1) 43 35 06 75
Description des jeux sur 3615 Micromania
Cette compilation © 1990 Sega™. Tous droits reservés
SUPER WONDER BOY™ • TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™ • THUNDER BLADE™



Grâce à Accolade, éloignons-nous des basses contingences matérielles et élevons notre esprit en jouant à Ishido, jeu philosophique et de divination.

Ishido
The Way of Stones

Ishido est un jeu très ancien qui fut pratiqué dès l'antiquité par de très nombreuses civilisations, les chinois, les celtes, les mayas, les égyptiens et les japonais. Bien que les archéologues n'en soient pas encore bien sûrs, il semble être le fondement d'un système de philosophie et de divination basé sur la «règle de quatre». En apparence rien de bien compliqué, un plateau de jeu de 8 cases sur 12, et 72 pièces. Chaque pièce a deux caractéristiques, sa couleur et son symbole. Il y a 6 couleurs différentes et 6 symboles différents, et les pièces identiques vont par paire. Voilà pour le matériel. Le principe du jeu est lui aussi simple, le jeu commence avec six pièces sur le plateau, 4 aux coins et deux au centre, et le joueur tire les pièces restantes d'un sac une à une en les plaçant au fur et à mesure. Pour pouvoir placer une pièce près d'une autre, il faut que la couleur ou le symbole coïncide. Pour pouvoir placer une pièce près de deux autres il faut que la couleur coïncide avec l'une et le symbole avec l'autre. Pour pouvoir placer une pièce près de trois autres, il faut que la couleur ou le symbole coïncide avec deux, et que l'autre caractéristique coïncide avec la troisième. Enfin, pour réaliser un «4-voies», c'est-à-dire placer une pièce près de quatre autres, il faut que la couleur coïncide pour deux et le symbole pour les deux autres. Le jeu s'arrête quand on ne peut plus placer de pièces. Une fois assimilées ces règles, tout le plaisir d'Ishido vient de la préparation des «4-voies» par un patient placement de pièces en choisissant selon les pièces déjà placées celles qui restent encore disponibles dans le sac. On dit que chaque réalisation de «4-voie» donne à celui qui la réussit une vision de l'avenir lui permettant d'agir avec plus de sagesse.



PC **85 %**

Accolade nous offre avec Ishido un jeu de réflexion de superbe facture qui vaut autant par son thème que par sa réalisation technique. Techniquement aucun reproche ne peut être fait, sauf peut-être l'absence de son. Le graphisme est superbe et fouillé, et les différents plateaux et pièces sont un véritable régal. Le dialogue a un look quasi-Mac très agréable. Pour les options de jeu, elles sont nombreuses, jeu ancien ou moderne, ce qui change la méthode de comptage des points, jeu solitaire ou à deux, en coopération ou comme adversaires, et même mode tournoi, pour que plusieurs joueurs puissent se mesurer sur des donnes identiques. Enfin, en bonus, un éditeur de plateau et de pièces est inclus au jeu, permettant aux artistes de s'exprimer. Ishido est une réussite, un joli jeu qui vous laissera cloué devant votre ordinateur plusieurs heures, pendant que vous disputerez partie après partie.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	non représentatif
ANIMATION	14
COMPLEXITE	16

DISPONIBLE SUR PC, FIN NOVEMBRE SUR AMIGA
PRIX : 299 F

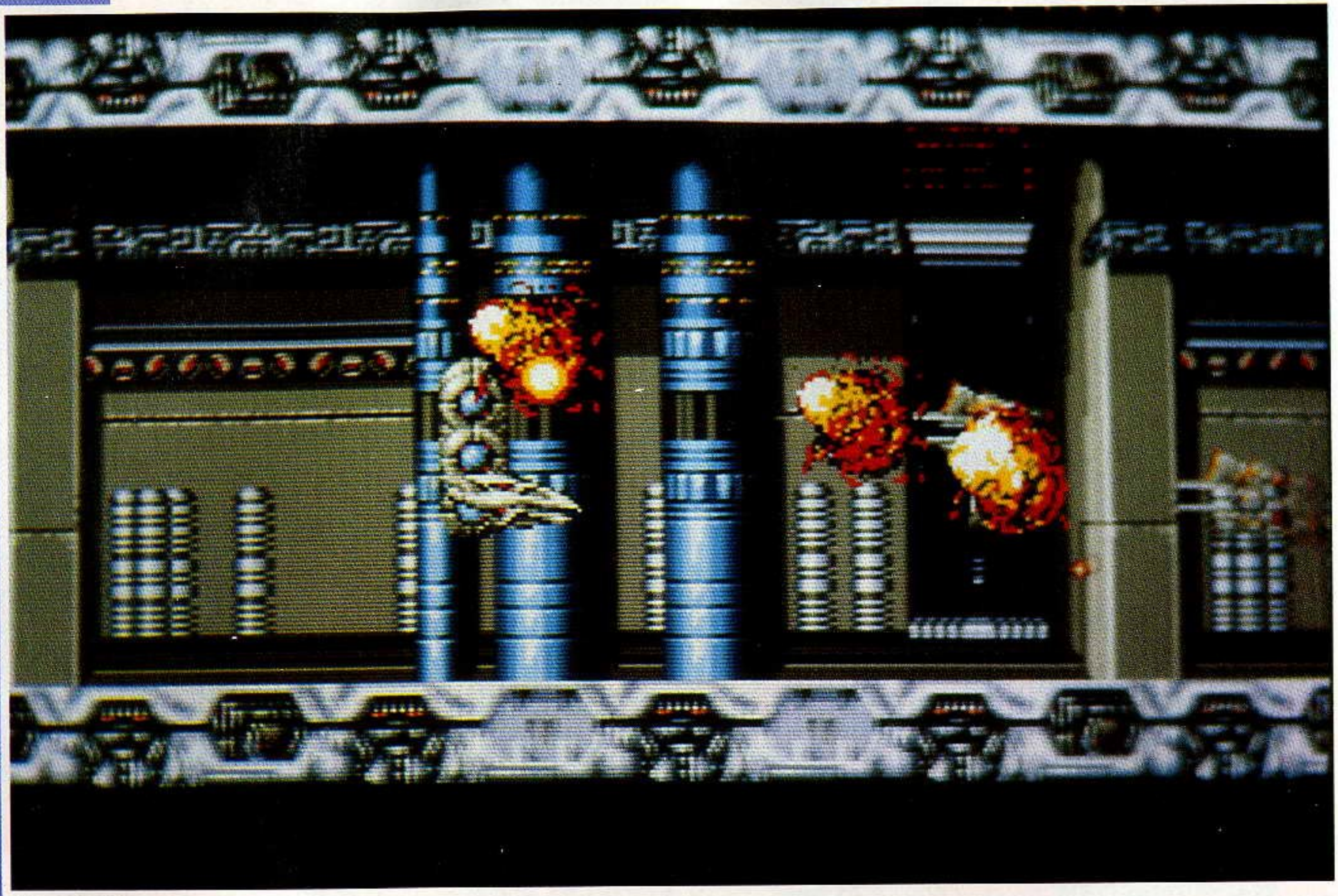


STORM
SALES CURVE
AMIGA
ATARI STE
AMIGA
MEGASTAR
joystick
GEN D'OR 92 %
ZERO HERO 91 %
CRASH SMASH 92 %
YC FUN ONE 91 %
ST DRAGON
AVAILABLE ON AMIGA, ATARI ST, CBM 64, AMSTRAD, SPECTRUM.
Incorporates unique Dynamic Loader System
CBM 64
SPECTRUM
PREPAREZ-VOUS A L'ULTIME COMBAT SUR UNE PLANETE TRES ELOIGNEE.
UNE FORCE DEMONIAQUE DE MACHINES MONSTRUEUSES EST APPARUE POUR CONQUERIR LA GALAXIE. UNE PAR UNE LES RACES PACIFIQUES DE LA GALAXIE ONT ETE ATTAQUEES ET REDUITES EN ESCLAVAGE PAR LES MONSTRES CYBERNETIQUES. AUCUNE DE CES RACES N'A LA FORCE NECESSAIRE POUR RESISTER AU POUVOIR DES CYBORGS. MAIS UN BEAU JOUR, UN REBELLE SOLITAIRE FIT SON APPARITION DES RANGS MEMES DES MONSTRES MECANIQUES.
MI- DRAGON MI-MACHINE, LE GUERRIER CYBERNETIQUE SE REVOLTE CONTRE SES TYRANIQUES MAITRES. LA GALAXIE A DESORMAIS UN HEROS. L'ESPOIR FIT SON RETOUR DANS LES COEURS DES PEUPLES DES L'APPARITION DU CHAMPION CUIRASSE ; ILS L'APPELLERENT "SAINT DRAGON".
DANS CETTE NOUVELLE VERSION DE LA LEGENDE DE SAINT GEORGES, VOUS DEVEZ PILOTER LE VAISSEAU-DRAGON A TRAVERS 5 NIVEAUX DE DESTRUCTIONS NON STOP. POUR CE FAIRE, VOUS DISPOSEZ DE BOULES DE FEU, DE BOMBES REBONDISSANTES, D'ANNEAUX LASER ET DE PIECES D'ARTILLERIE POUR VOUS FRAYER UN CHEMIN A TRAVERS DES PUMAS CUIRASSES, DES COBRAS MECANIQUES, DES BUFFLES CYBERNETIQUES GEANTS ET UNE ARMEE D'AUTRES MUTANTS MECANIQUES. MAIS N'OUBLIEZ PAS QUE LE POUVOIR DES ARMES N'EST PAS TOUT. VOTRE VAISSEAU EST EQUIPE D'UNE QUEUE BLINDEE. UTILISEZ-LA AU MIEUX ET VOUS POURREZ ESPERER SURVIVRE.
THE SALES CURVE
50 LOMBARD ROAD
LONDON. SW11 3SU

tests

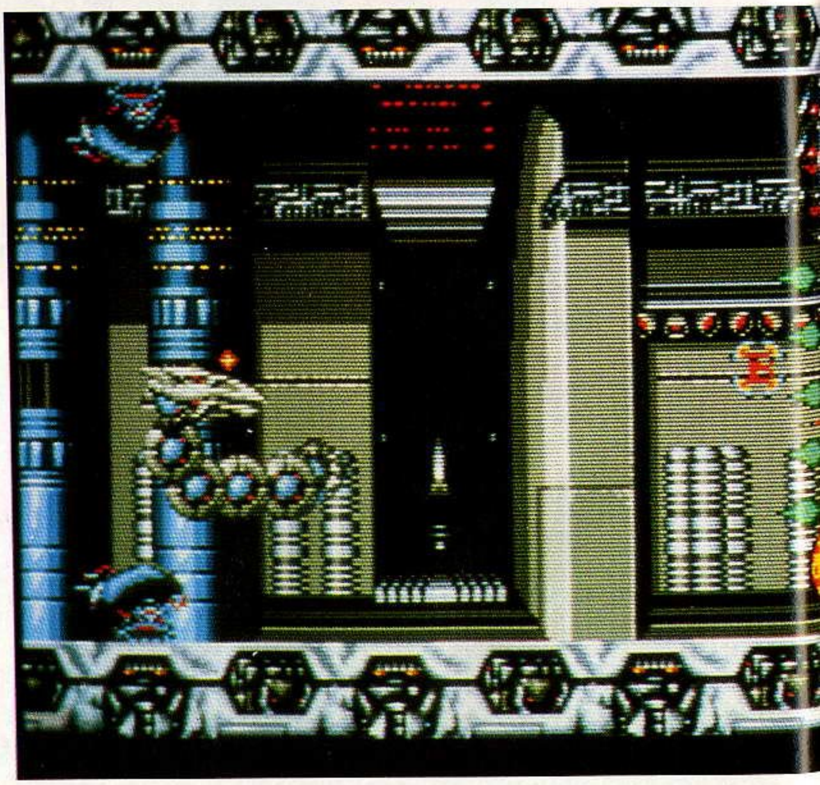
Saint Dragon

Mi-dragon, mi-ver de terre, le monstre de Storm que vous dirigez dans Saint Dragon a peut-être une sale tête, mais il fait des ravages.





Venu tout droit d'Angleterre, Saint Dragon représente le parfait Shoot'Em Up, celui que l'on rêve d'avoir dans sa logithèque et qui pourrait même devenir une référence. Tout y est, des armes absolument démentes aux ennemis de plus en plus nombreux et arborant des formes diverses, aux décors allant du High Tech à l'espace le plus désert en passant par des surfaces de planètes étranges. En dirigeant le ver de terre métallique au joystick ou au clavier, vous pourrez lui faire faire des demi-tours, de façon à lui protéger la figure avec sa queue, son visage étant son seul point sensible. En tout, il y a cinq niveaux, vous emmenant petit à petit auprès d'un être de votre race, qu'en fait vous êtes venu libérer. Evidemment, il se trouve au fin fond du dernier niveau, car le jeu sera fini lorsque vous l'aurez retrouvé, et vous aurez la joie d'assister à une petite animation vous montrant aux côtés de votre semblable (qui fait environ dix fois votre taille), vous échappant de l'attraction malsaine de cette planète où vous avez



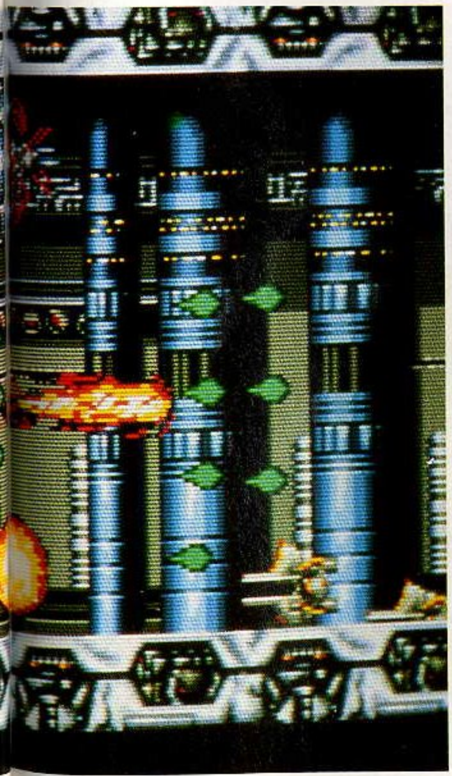
failli laisser votre peau. C'est pas grandiose comme fin, mais il est vrai que les derniers instants du parcours sont tellement difficiles qu'elle ne sera pas vue par un nombre démentiel de joueurs. Toutefois, en arrivant au bout, on s'attend à quelque chose de plus flashant. Enfin, en attendant ce moment lointain, récoltez le plus d'armes et d'énergie possible, pour détruire tous ces aliens (même si, au demeurant, c'est vous l'alien vu que vous êtes sur leur planète) et affronter les monstres de fin de tableau.

AMIGA
90%

Pour les amateurs de Shoot'Em Up, Saint Dragon représente exactement ce qu'il leur faut. Les graphismes sont d'une qualité exceptionnelle, tant les décors futuristes et coloriés avec goût que les sprites aux formes délirantes, et à la taille respectable. Il arrivera quelquefois qu'une bonne vingtaine de sprites se donnent rendez-vous en même temps à l'écran, et cela ralentira visiblement l'animation du double scrolling, qui peinera pour avancer. Toutefois, le reste du temps l'animation est fluide et rapide. La grande idée de Saint Dragon, c'est le personnage complètement maniable que vous dirigez, allant dans n'importe quel coin de l'écran hyper-rapidement et pouvant se servir de sa queue comme bouclier. A part ça, le principe du jeu est tout ce qu'il y a de plus classique, avec un décor qui défile de droite à gauche dans un mouvement quasi-constant, avec une surenchère d'armes et d'explosions. Le son qui accompagne les folles aventures de notre héros se divise en deux parties: la musique agréable et en sourdine (pour une fois) qui est présente durant tout le jeu, et les bruitages d'explosions qui ressemblent à des sacs en papier qui éclatent. Beau et classique, Saint Dragon ressemble comme deux gouttes d'eau à ce que l'on peut trouver sur console, avec une qualité pratiquement égale.
Artemus







GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, C64, CPC EN NOVEMBRE
PRIX : 249 F POUR LES VERSIONS 16 BITS, AUTRES NC

RED STORM RISING

AMIGA

EDITEUR: MICROPROSE

TESTE PAR DUY MINH. DEJA TESTE SUR C64 ET PC DANS JOYSTICK HEBDO N° 4. DISPONIBLE SUR C64, PC ET AMIGA. PRIX : 249 F.

Vous voilà aux commandes d'un superbe sous-marin nucléaire de combat flambant neuf. Vous en êtes le Pacha, le seul maître à bord. Mais attention, vous n'êtes pas là pour rigoler, votre mission est de hanter toutes les mers du globe, afin d'être toujours prêt et au bon endroit lorsqu'une menace se présente, suivez donc le regard de vos supérieurs vers l'Est où se profile la menace rouge (désolé pour ce scénario un peu passé de mode, mais le jeu original date de 88, NDLR). Lorsqu'il vous faudra agir vous aurez à votre disposition les derniers jouets de la technique: torpilles dernier cri, missiles mer/mer, missiles mer/air, mécanismes de guidage informatisés, sous-marin difficilement détectable grâce à sa coque qui absorbe des signaux sonar, etc. Il vous faudra bien ça pour mener à bien vos missions. Red Storm Rising est une belle simulation qui reproduit en détail le fonctionnement d'un sous-marin nucléaire de combat, et propose, pour en faire bon usage, un très grand nombre de scénarios, contre des vaisseaux de surface, d'autres sous-marins, dans diverses parties du globe. Les accros de simulations précises se régaleront et dégusteront chaque réglage et chaque «blip». Parfois une petite animation bien venue marquera un événement. Bref un bon jeu, mais réservé aux amateurs.



GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 14 • SON : 11
COMPLEXITE: 17 VERDICT : 75%

DRAGONSTRIKE

AMIGA

EDITEUR: P.S.S.

TESTE PAR BôTGV. DEJA TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N° 6. DISPONIBLE SUR AMIGA ET PC. PRIX : 289 F.

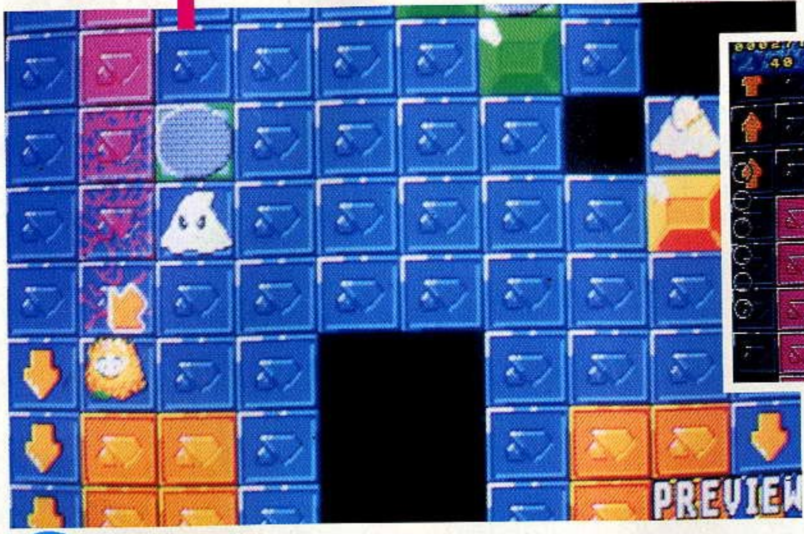
DragonStrike est un simulateur de dragon qui se pilote grosso-modo comme un avion, à la différence près que la bestiole a parfois besoin de se reposer, surtout après un accrochage tout feu tout flammes avec un de ses congénères. Si elle est vraiment trop mal en point, des onguents permettront de la guérir. Autrement, unis dans un même sort funeste, vous crevez avec elle. Le jeu se déroule dans une fenêtre un peu petite qui montre un décor en 3D faces pleines et l'amorce du dragon. Certes, la tête tourne vers la direction que l'on prend, on aperçoit le bord des ailes qui frappent les airs, mais on eut aimé en voir davantage sur plus de surface. Le réalisme y aurait gagné. Comme dans tout simulateur qui se respecte, il est possible de regarder autour de soi. Pendant le vol, on entend le souffle puissant du dragon et les explosions qui font tressauter l'écran. Dragons ennemis qu'il faut embrocher ou griller et citadelles volantes géostationnaires à détruire font de ce soft un simulateur de vol qui nous change des jets high-tech.



GRAPHISME:13 • ANIMATION:14 • SON:13
REALISME: 13 VERDICT : 72%

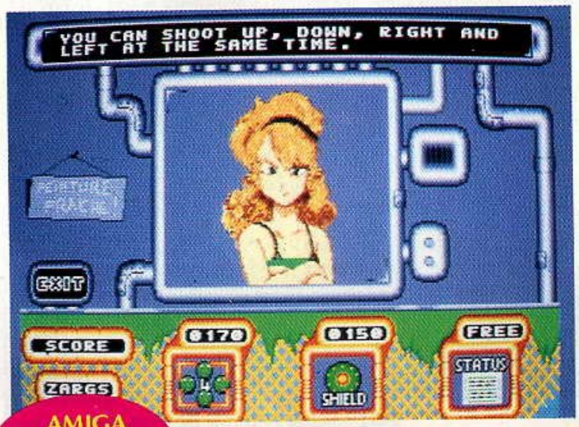
Super Skweek

Depuis le premier succès de Skweek, Loriciel voit la vie en rose.





Super Skweek n'est pas à proprement parler la suite de Skweek, mais plutôt un nouveau challenge avec le même personnage. Bien sûr, Skweek n'est pas une lumière, et depuis ses premières aventures, il n'a pas évolué. Je veux dire par là qu'il passe toujours son temps à repeindre les décors en rose. Ce qui est devenu d'ailleurs un grave problème chez Loriciel, car Dom Dom, le testeur du dit éditeur, se promène constamment avec un pot de peinture à la main, et il passe une couche de rose sur tout ce qui ne l'est pas déjà (ça fait trois fois de suite qu'il me repeint des pieds à la tête, ça me coûte une fortune en teinturier c't'affaire). Donc, vous l'avez compris, le scénario est le même que la dernière fois, vous devez balader Skweek sur toutes les dalles de tous les tableaux pour leur faire changer de couleur. Quelques améliorations sont toutefois à noter, d'abord il y a deux niveaux dans chaque tableau, et un tas d'options lui sont accessibles. Ainsi, Skweek pourra récolter des thunes pour aller dans une boutique, et acheter treize tirs différents, et sept bonus lui permettant d'aller plus vite, de se rendre invisible, de repeindre des zones entières de cases sans bouger un orteil, etc. Super Skweek fait parti des nombreux dérivés de Pac-Man, mais dépasse d'une tête tous les autres, grâce à son originalité et à son humour.



AMIGA 85 %

Avant de vous lancer dans la folle mission de tout repeindre en rose, vous devrez d'abord choisir l'île sur laquelle commettre vos méfaits. Il y en a cinq, mais trois seulement sont accessibles directement. Les îles portent respectivement le nom de Welcome Island, Pagalaos Island, Krokotoa Island, Zonguldok Island et Vociféra Island. Si les noms de ces îles sont fous, leurs décors et leurs habitants ne le sont pas moins, et Skweek devra zigzaguer entre les voleurs de thunes, les ennemis monstrueux et autres horreurs. Une nouveauté intéressante: la vision en zoom arrière hyper-rapide du tableau dans lequel on arrive, avec un gros plan sur une partie du sol dessiné avec des pixels géants, qui rapetisseront jusqu'à former le tableau final. Et c'est parti pour un tour de pot de peinture. Lorsque Skweek tuera un ennemi, ce dernier laissera derrière lui une pièce, que je vous conseille de récolter. Pour atteindre les zones en hauteur, vous devrez passer sur les cases marquées d'un "UP". Vous avez la possibilité de jouer à deux, en promenant vos bestioles dans le même tableau, et en choisissant de vous entr'aider ou de vous combattre, selon votre humeur. Vous dirigez les Skweeks au joystick, en passant simplement sur les cases pour les voir devenir rose, et en appuyant sur "fire" pour tirer sur vos ennemis, si toutefois vous êtes en possession d'une arme. La grande nouveauté surtout se sont les Skweekettes, que notre héros pourra reluquer en réussissant les premiers tableaux. En tout, deux cents vingt tableaux différents sont à repeindre, avec de plus en plus d'ennemis au fur et à mesure que vous avancez, et en plus la possibilité de créer ses propres tableaux grâce à l'éditeur. Les graphismes de cette nouvelle aventure des "petites boules de poils" (c'est à ça que ressemble un Skweek) ressemblent beaucoup à la première, autrement dit c'est bourré de couleurs chatoyantes et de personnages dessinés avec humour. Et en plus d'être mignons et marrants, les personnages se déplacent rapidement sur un décor qui scrolle dans huit directions, avec une fluidité impeccable. De l'humour, il y en a aussi dans le son, avec des digits lançant des "Miam" quand il becte un truc, et des "Aïe" quand il tombe d'une zone en hauteur. Amusant et captivant, Super Skweek vous fera passer des heures de folie à tout repeindre. Et si vous vous sentez la furieuse envie de changer les murs de votre chambre de couleur, ne vous inquiétez pas, c'est arrivé à d'autres avant vous. Sacré Dom Dom.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 199 F

PLUS DU TOUT DE LIMITES...
PAS DE PITIE...PAS DE PRISONNIERS.





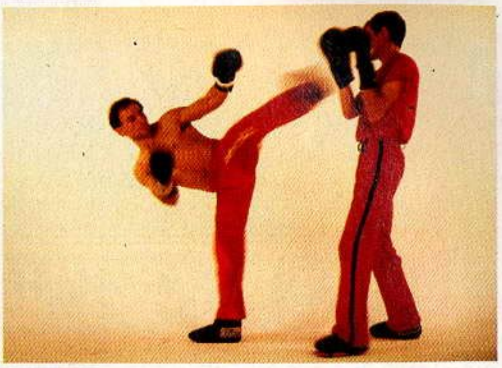
SUR ST

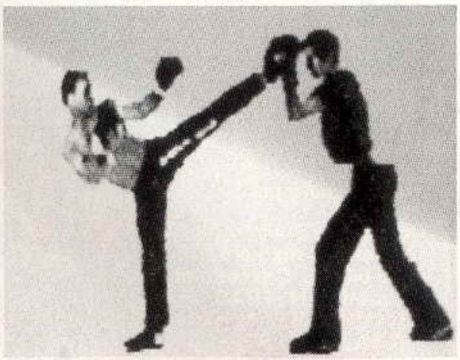
Panza Kick Boxing

Le challenge de Loriciel: devenir le meilleur, pour affronter le champion du monde, André Panza. Hé, c'est pour de la fausse, c'est sur ordinateur, t'es fou l'autre.

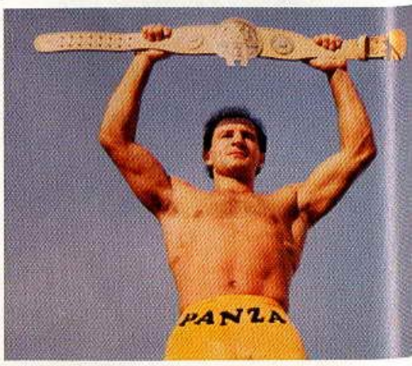
Dans Panza Kick Boxing, on commence petit, avec un max d'ambition. Commencez d'abord par créer un personnage, donnez-lui un nom (le votre fera l'affaire), entraînez-le, et battez-vous contre des boxeurs professionnels, du plus faible au plus fort. Je vous signale au passage que tous les boxeurs contre lesquels vous pourrez combattre ne sont pas des inconnus, puisqu'à défaut d'être de réels sportifs, c'est l'équipe de Loriciel que vous aurez en face de vous. Alors si vous avez une dent contre eux, n'hésitez pas à leur en mettre plein la gueule, ils sont là pour ça. Ils sont serviables, chez Loriciel (à quand un strip-poker dans lequel on pourra déshabiller les secrétaires?). Deux étapes sont nécessaires avant de monter sur le ring. Premièrement, l'entraînement. Pour donner plus de chances à votre boxeur, il faudra accroître son pourcentage de force en lui faisant soulever des haltères, son pourcentage de réflexe en frappant au bon moment dans des plots surgissant d'un mur, et son endurance en le faisant sauter à la corde. Tout cela se passe dans la salle d'entraînement, je vous prierai de bien vouloir me suivre maintenant dans le tableau des coups. Cette partie du jeu vous sert à sélectionner quatorze coups différents parmi les cinquante-cinq proposés, et à les installer sur les quatorze positions de votre joystick

La prise de vue de la position

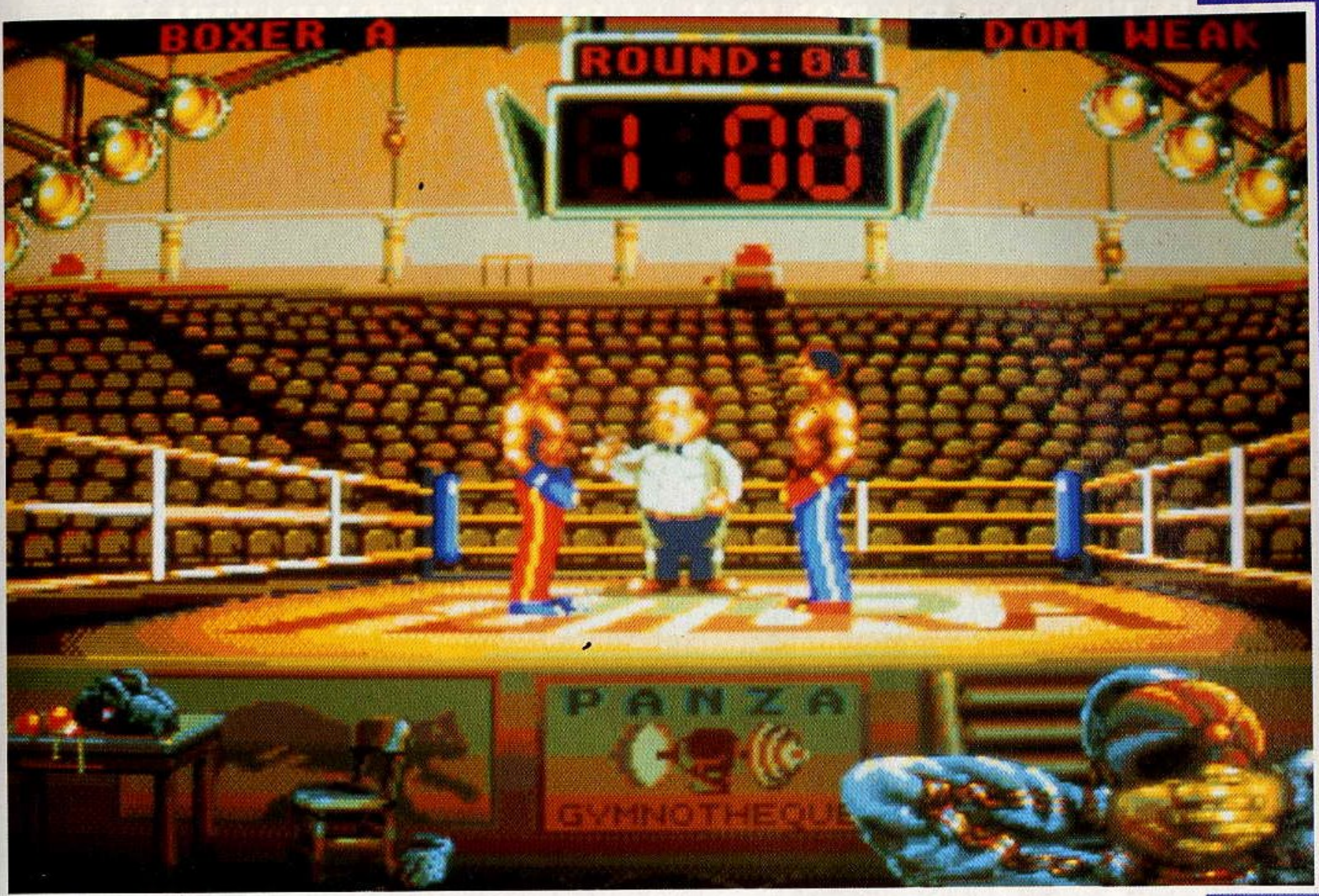




Une fois digitalisé



Panza met sa ceinture.



SUR AMIGA

disponibles, les positions droite et gauche sans appuyer sur "fire" servant à se déplacer. Faut bien lui laisser un minimum de liberté, à ce bougre. Encore un petit choix à signaler: le nombre de rounds que durera le combat, avec un minimum de trois. Une fois ces quelques détails réglés, votre bonhomme est prêt à essuyer un combat. Nous allons donc passer à la phase combat.

Le premier joueur dirige le boxeur au pantalon rouge, l'ordinateur ou votre pote prendra le bleu. Une super-meuf est en premier plan, vous indiquant le départ du premier round, et c'est parti. Coup de poing dans la gueule, coup de latte dans les coudes, ça cogne dur, alors que chaque coup porté éteindra l'un des quatre projecteurs correspondant à chaque joueur. C'est le niveau d'énergie, en fait, traité d'une façon originale. Les ampoules s'éteindront en deux étapes pour les petits coups, et en un seul pour les balaises. Petit à petit, si vous gagnez des matchs, vous deviendrez de plus en plus fort, et vous pourrez combattre les boxeurs les plus importants. Les matchs contre les gros boxeurs se dérouleront en salle: autre décor, avec public et gloire à la clef, le but suprême étant évidemment de combattre Panza, le vrai, le seul, le beau, le grand, le meilleur.

ST/AMIGA
98%

Tous les personnages de Panza Kick Boxing sont digitalisés, de ceux présentés en page des menus, aux combattants sur le ring. Un boulot monstrueux a été abattu pour réaliser cette simulation sportive, avec la digitalisation de tous les coups possibles. Les graphismes sont donc extrêmements réalistes, et les positions des boxeurs parfaites puisque tout a été réalisé avec l'aide d'André Panza, le vrai. Donc, aucune tricherie possible, les programmeurs avaient bien trop peur de se faire casser la gueule par Panza. Le seul à ne pas être réaliste, c'est l'arbitre, qui ressemble à un personnage de Tex Avery. C'est-à-dire qu'en plus de faire du beau, ils font du drôle chez Loriciel. Une animation impeccable à tout moment, de l'épisode de l'entraînement durant lequel vous verrez votre personnage réaliser réellement les épreuves, aux combats, aussi vrais qu'à la téloche. Par exemple, lorsqu'un des boxeurs se prend une super patate dans sa tronche, il s'écroule par terre, et si toutes ses lumières d'énergie ne sont pas éteintes, il se relèvera en titubant jusqu'à se replacer devant son adversaire. L'animation sonore est bien présente aussi, avec des "outch", "oWw" et "pok" digitalisés lors des impacts, et le "ding" annonçant la fin d'un round. Vous commandez les personnages au joystick, avec une facilité enfantine et une liberté d'adaptation selon votre convenance (pour plus de précisions, allez voir dans l'histoire, je vais quand même pas me répéter). Disons-le franchement et n'ayons pas peur des mots, Panza Kick Boxing est la meilleure simulation de boxe réalisée jusqu'à maintenant, et celles qui vont venir derrière auront intérêt à s'accrocher pour ne pas passer inaperçues.
Kaaa

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	19
MANIABILITE	18
REALISME	17

DISPO FIN OCTOBRE SUR ST, AMIGA, PC, CPC ET PLUS TARD SUR GX 4000. PRIX : 289 F SUR 16 BITS, 249 F VERSION CPC DISK








OPERATION STEALTH

Wing Commander

Avec ce soft, Origin préfigure les jeux sur CD-Rom.

Du côté de Vega, une étoile somme toute pas si lointaine - 26 années-lumière, une paille - les Kilrathi mènent la vie dure aux terriens de la Confédération. Pas une journée sans sortie, pas un jour sans qu'un pilote finisse désintégré dans les espaces glacés. Après un bref briefing, vous grimpez dans l'un des minuscules chasseurs, avec un tableau de bord d'enfer pour chacun d'eux. Mais pas question de faire cavalier seul! L'éradication des vaisseaux ennemis suppose un minimum de travail d'équipe.



PC
94%

Pour comprendre l'intérêt de ce soft, il faut user de quelques superlatifs. Wing Commander a été conçu pour des AT 386, à la rigueur des 286. Les XT peuvent retourner à la Terre, ils ne sont pas concernés. Il faut de plus un écran VGA, de préférence en 256 couleurs, et aussi une carte sonore genre Ad-Lib ou Roland si l'on veut bénéficier des effets sonores et de la musique. Autrement, on se contentera de bruitages PC, l'horreur. Ce n'est pas tout: Wing Commander occupera 5,7 Mo sur disque dur («il faut savoir s'étendre sans se répandre» comme le chante Gainsbourg). Et enfin, il faut virer du PC tout ce qui peut bouffer un tant soit peu de mémoire. Ce qui signifie, pour une configuration à 640 Ko, l'éviction du driver de souris, des FILES and BUFFER, des CONFIG.SYS et autres ANSI.SYS. Bref, il faut booter sur une disquette système vierge, ou bien renommer l'AUTOEXEC.BAT en AUTOEXEC tout court afin que MS-DOS l'ignore. Ou alors, le plus pratique, disposer d'un gestionnaire de mémoire étendue LIM. A ce prix, le soft condescendra à démarrer le plus simplement du monde. D'emblée, on est sidéré par les graphismes. Les scènes qui précèdent la mission sont de véritables petites animations cinématographiques. Bien sûr, les visages des personnages, lorsqu'ils parlent, sont encore figés, on n'en est pas encore au vrai cinéma, mais patience car on sent le souci de réalisme des auteurs. En l'air ou dans l'espace, d'habitude, les tableaux de bord sont superbement dessinés mais pour le reste, les décors et les objets animés, on se contente de ce que l'on a. Dans Wing Commander, les engins ennemis ne sont plus des pliages en papier comme dans bon nombre de softs mais des vaisseaux finement dessinés en vraie 3D, avec des réacteurs qui crachent des flammes. Evidemment, s'il sont trop près, leurs pixels apparaissent gros comme des gommettes... Mais quand ils explosent, c'est dans une véritable boule de feu, genre hydrocarbure enflammé, avec des débris métalliques qui tourbillonnent tout autour de vous. L'éjection dans l'espace fait immanquablement penser à une célèbre séquence de «2001, l'Odyssée de l'Espace» de même que la vision à travers le casque.

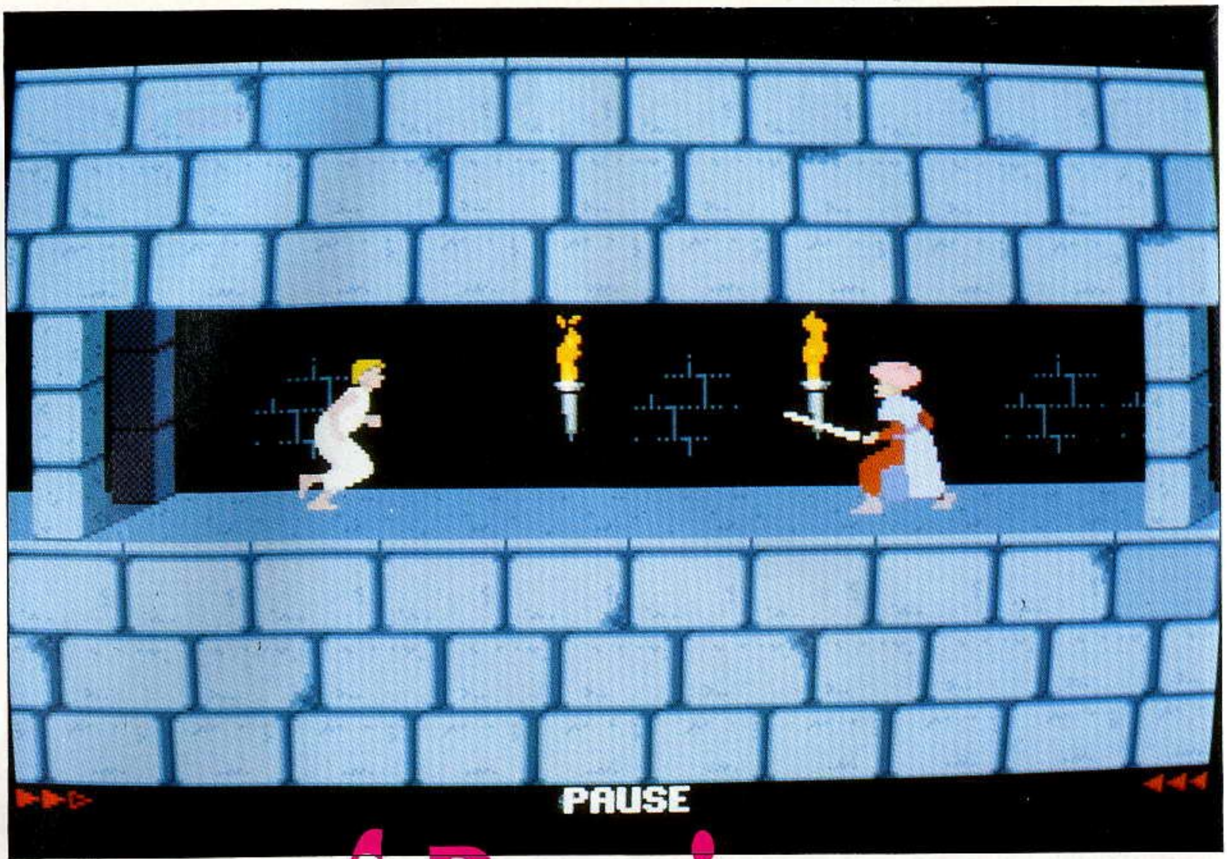
Les mouvements du vaisseau sont très rapides (allez, une autre référence cinématographique: on se croirait dans l'un ou l'autre des épisodes de la Guerre des Etoiles). Les engins ennemis évitent de s'attarder dans votre collimateur et eux aussi savent ce que stratégie veut dire et ils tirent juste. Si l'on oublie un peu la performance graphique et sonore de ce soft, on en viendra à la véritable question: pourquoi ce soft dévoreur d'octets? A y regarder de près, le scénario est des plus éculés... La performance pour la performance? Eh oui! Wing Commander préfigure ce que seront les jeux sur CD-Rom. Sauf que là, ce ne seront pas cinq ou six mégas, mais des centaines qu'ils compteront. Ce soft est donc un exercice de style, un ballon d'essai réalisé par des auteurs qui se font la main, l'embryon alléchant des jeux à venir. En plein écran plein les yeux, avec de la stéréo tous azimuts et des options en pagaille. Saurons-nous attendre jusque-là? (NDLR: Pas le choix).

BôTGV

GRAPHISME	19
SON	18
ANIMATION	18
REALISME	17

DISPONIBLE SUR PC/AT SEULEMENT
PRIX : 299 F

SUR PC



Prince of Persia

Quel enfoiré ce Prince de Perse! Non, sans blague, enfermer une princesse dans un palais bourré de pièges, ça se fait pas. Sauf dans les jeux. Bah, c'est un jeu justement, de chez Broderbund... Ah bon, ok alors.



SUR PC

Les héros ne sont pas si fatigués que ça. J'en veux pour preuve que vous, Georges, comme tous les héros, n'avez pas hésité une seconde à partir quand vous avez appris que le Prince de Perse avait enfermé une princesse dans son palais. Pas une seconde. Bon, ok, mais deux secondes maximum.

C'est l'épicier d'en bas de chez vous qui vous a prévenu, je me souviens, j'entends encore ses paroles:

- Tiens, Georges, toi qu'est un héros, t'sais pas qu'la princesse, ben elle est enfermée chez Jaffar?

- Qui ça?

- La princesse, t'sais bien, celle qu'est toujours en couverture de Bagdad-Match.

- Ah ouais... Et elle est enfermée chez qui?

- Bah chez Jaffar. C'est lui qu'a gagné les dernières élections. Il est prince de Perse maintenant. Hey, Georges, faut suivre l'actualité.

- Ouais... Bof, tu sais, moi et la politique. Et elle vaut le coup, la princesse, là?

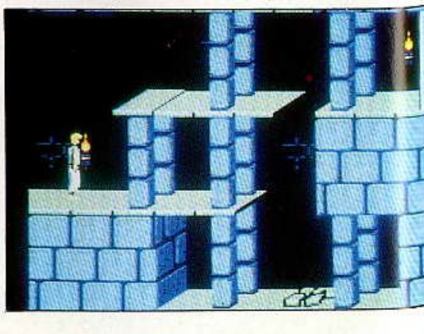
- Bien ouais qu'elle vaut l'coup, tu devrais y aller.

- Ouais, bon... J'y vais.

Oui, l'aventure était encore au rendez-vous, et apparemment vous étiez plein de fougue et d'entrain. Comme d'habitude. Il faut dire que des princesses vous en aviez déjà délivré des masses, un jeu d'enfant pour vous, maintenant.

Quoi que là... Si c'est un jeu d'enfant, c'est des enfants particulièrement adultes, bagarreurs et intelligents. Parce que le Jaffar il a pas fait les choses à moitié. Son palais est rempli de pièges tous plus diaboliques les uns que les autres, de trappes, de passerelles casse-gueule, et surtout, de gardes prêts à mourir pour leur maître, sabre en main.

Cette fois-ci, vous aurez besoin de sortir toute votre combativité, toute votre ruse. C'est le lot quotidien d'un héros tel que vous, Georges. *Seb*



CPC
96 %

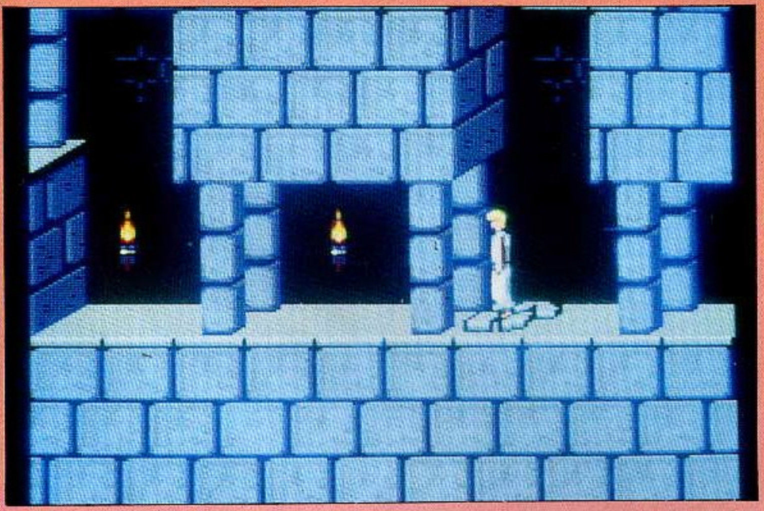
Stop! Taisez-vous! J'ai tout entendu! Vous avez dit, arrêtez moi si je me trompe, vous avez dit: "Ouah, t'as vu les photos, ça a pas l'air beau, c'est nul". Permettez-moi de vous dire que vous avez tort. Certes, les graphismes présentés dans ces pages ne sont pas magnifiques, les couleurs ne sont ni chatoyantes, ni chatoyantes (je dis ce que je veux!), mais à juger trop hâtivement ce soft, vous risqueriez de passer à côté d'un chef-d'œuvre.

Oui monsieur, un chef-d'œuvre. Car dans Prince of Persia, les animations du personnage sont carrément fabuleuses, du jamais vu. Le personnage a un nombre de position en mémoire assez incroyable. Il saute, s'accroche aux murs, escalade, court, s'il va trop vite, et que vous le stoppez en plein élan, il dérape. Toutes les positions sont prévues, et animées avec une souplesse extraordinaire. Rien que ça justifierait l'achat de ce logiciel.

Rien que ça d'accord, mais en l'occurrence, il n'y a pas que ça. En plus, ce soft est très intéressant, et amusant. Les bruitages sont présents, dans leur strict minimum, c'est un peu dommage, mais je suis prêt à pardonner tant l'animation est belle. De niveau en niveau ça se complique de manière étonnante. De pièce en pièce, vous devrez découvrir la dalle qui ouvre la grille, d'où sauter pour passer, dans quel ordre passer les passerelles, un labyrinthe dément. Ramassez l'épée pour combattre vos ennemis, enjambez les ossements de vos infortunés prédécesseurs, et dans le combat final contre le vizir Jaffar, prouvez que vous êtes le meilleur.

Prince of Persia est un Méga-Star, malgré une certaine monotonie des décors, mais je vous promets que ça ne gêne en rien, pour une fois, l'intérêt d'un logiciel comme celui-là. Incontournable.

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	19
MANIABILITE	16



SUR CPC

PC
93 %

Les attitudes du personnage tout de blanc vêtu sont souples et très précises. Il fait volte-face comme un danseur, grimpe avec une agilité de félin, se reçoit comme un chat et picole sa potion cul-sec. On est loin des sprites d'autrefois, raides comme des zombies. Des animations apportent un peu de vie dans les froids souterrains truffés de pièges. Au clavier, le jeu est assez facile à maîtriser sauf dans les phases de combat vraiment fulgurantes. Les bruitages sont bien faits, ce qui est toujours une bonne surprise sur PC.

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR CPC, PC ET AMIGA • PRIX : 249 F SUR 16 BITS, 149 F SUR CPC K7, 199 F SUR CPC DISK

CAPTIVE — ST

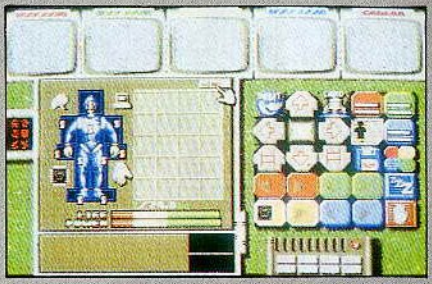
EDITEUR MINDSCAPE

TESTE PAR MOULINEX. DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N° 8. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA. PRIX : 249 F.

Vous savez comment est la vie des aventuriers de nos jours: on se promène tranquillement et paf! on se retrouve au trou pour un crime que l'on n'a même pas commis. On aura compris que le but de ce JdR/aventure est de s'évader à tout prix. Bien entendu, il faut pour cela trouver son chemin dans une suite de couloirs labyrinthesques. Fort heureusement, l'informatique vient au secours du pôv' innocent (vous!) sous la forme d'un micro portable qui traînait là dans un sombre recoin. Bon plan, le joueur (le pôv' innocent, c'est-à-dire vous!) est aidé par 4 droïds qu'il est possible de diriger. 3D en diable, l'ensemble rappelle furieusement Dungeon Master. Yep ! comme sa version Amiga, Captive ST est un jeu heu... captivant qui change agréablement des sempiternelles aventures moyenâgeuses.

GRAPHISME 16 • SON 12 • ANIMATION 15

DIFFICULTE 18 VERDICT 85 %



BSS JANE SEYMOUR — ST

EDITEUR: GREMLIN

TESTE PAR BôTGV. DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°9. DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST. PRIX : 249 F.

Une flotte entière de vaisseaux spatiaux a été malmenée par les radiations dégagées par une étoile. Vous devrez concocter des mélanges réfrigérants indispensables pour limiter les dégâts dans chacun des engins. Hélas, des aliens pas très aimables recueillis dans toute la galaxie ont profité de la pagaille pour se sauver. Ils ne vous faciliteront pas la tâche. Il y a aussi l'équipage, mais là encore rien n'est simple. Fidèle à la version Amiga, on ne pourra que regretter le silence pesant dans les salles et les couloirs des vaisseaux, et surtout le cri inesthétique au possible du héros lorsqu'il se cogne au mur. A la longue, c'est insupportable et on a bien envie d'administrer un laxatif à la bécane. Une cascade d'informations fournies par des ordinateurs relance le jeu qui risquerait de se traîner. Assez classique au commencement, BSS Jane Seymour ne révèle en effet les richesses de son scénario qu'avec parcimonie. C'est un soft qui se mérite et que les amateurs sauront apprécier.

GRAPHISME 13 • ANIMATION 12 • SON 9

COMPLEXITE 14 VERDICT : 65%



tests

Flimbo's Quest

System 3 nous a concocté un jeu, Flimbo's Quest, où le système D est indispensable. Un jeu 3iabolique et pas 3ébile 3onnant la preuve qu'un 3 et un D c'est 3u pareil au même.



Le professeur Fransz Dandruff (François Pellicule) est un génie. Du mal, peut-être, mais c'est un génie. Il a réussi à fabriquer une machine qui permet de pomper l'énergie vitale d'une personne, et de la transmettre à une autre. Grâce à ça, il peut trouver l'éternelle jeunesse. Le problème, c'est que la personne qui se fait pomper son énergie, meurt, évidemment. Dandruff est donc obligé d'enlever des gens, et de les placer dans sa machine, contre leur gré. Et devinez qui est sa première victime? Devinez qui il a kidnappé? Bravo, c'est la petite copine à Flimbo. Et Flimbo c'est qui? Bah oui, Flimbo c'est vous. Et, bien sûr, vous faites partie de La Secte de Ceux Qui se Prennent Pour des Héros, vous n'avez donc pas hésité une seconde à voler à son secours.

Ceci dit, vous êtes loin d'être un héros. Pas de supers pouvoirs, pas de tenue magique, juste une grosse casquette sur la tête, bref le moindre petit crétin du coin est aussi balèze que vous. La différence est que vous croyez être le plus fort. Et ça, ça compte. Bref, vous voilà parti dans le pays de Dandruff pour délivrer votre bien aimée, comme d'habitude les lieux sont peuplés de monstres tous plus belliqueux les uns que les autres, et au service du professeur. Des papillons (pourtant, d'habitude les papillons c'est gentil), des monstres rampants, des sales bestioles vertes, des dragons, il y a de tout.

Pour vous aider dans votre quête, le magicien Dazz Bazian a installé des boutiques dans les sept régions du pays de Dandruff. Loin d'être si gentil que ça, ce magicien vous aidera en échange d'argent, la cupidité est présente dans toutes les couches sociales, quelle époque. Dans ces boutiques, vous pourrez acheter des sorts, des armes plus puissantes, ou du temps supplémentaire. Car le temps vous est compté, il faut vous dépêcher de délivrer vot' gonzesse, car sinon, pioufff, Dandruff lui aura pompé toute son énergie vitale, et vos parents n'accepteront jamais le mariage avec une jeune fille toute dégonflée, et réduite à l'état de légume. Pour passer d'une région à l'autre, ramassez les parchemins qui se trouvent disséminés sur votre parcours, et apportez-les au magicien qui les gardera en sûreté, derrière son comptoir ("Garçon, deux bières!", mais non, Kaaa, pas un comptoir de bar, allez, va faire la sieste).

Allez, z'avez pas qu'ça à foutre. La casquette bien enfoncée sur la tête, il est temps de partir. Pearly, votre petite amie vous attend.

CPC 82%

Voilà enfin un jeu sympa. Pas de gros guerriers, pas de gros tank, des sprites mignons, des monstres rigolos, et des décors bizarres. Bon, il est vrai que les graphismes ne sont pas extraordinaires. En fait, on a un peu une impression de fouillis, mais c'est plutôt bon signe, cela veut dire qu'il y a beaucoup de choses à l'écran, et c'est pas si courant sur CPC. Les sprites sont de bonne taille, et de temps en temps, il y en a des qui sont carrément très gros; les ogres par exemple. Le petit Flimbo, vous, répond aux maniements de votre joystick, il saute sur les plateformes, il tire sur les monstres, et tout ça avec élégance et rapidité. Très maniable. Certains monstres laissent une pièce derrière eux en mourant, et une fois ramassée, la pièce vient s'ajouter à votre stock comptabilisé dans une fenêtre en bas à droite. Dans cette même fenêtre, se trouve le compte à rebours (le temps qu'il vous reste pour sauver la coyote, mais oui... Pffff... Je vous ai déjà expliqué), et dans une autre fenêtre, à gauche cette fois, votre score et vos vies. Comme d'habitude, quoi. L'heureux possesseur de Flimbo's Quest aura aussi la chance d'entendre quelques bruitages, tirs, un petit plink quand Flimbo ramasse une pièce, et des bruits d'explosions accompagnant la mort légitime des méchants monstres.

Pas de scrolling, les tableaux sont recomposés quand Flimbo arrive en bout d'écran, mais ce n'est vraiment pas gênant dans ce genre de jeu qui entre vraiment dans la catégorie des jeux à plateformes. Les déplacements des sprites sont fluides, et animés, bref, Flimbo's Quest a vraiment de bons côtés graphiques.

En conclusion (excusez-moi, mais ça fait des mois que je me retiens de ne pas terminer un texte par "en conclusion", et là, j'ai craqué!), Flimbo's Quest est un bon jeu, classique, loin d'être novateur, mais suffisamment rigolo, intéressant et bien réalisé pour contenter les joueurs exigeants. Et je ne doute pas que vous le soyez.

Seb

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 249 F



COUGAR FORCE
• Simulation de vol en 3D...
• Combat à mains nues...
• Combat armé...
• Simulation de conduite off-shore...
• Tir...
• Simulation de conduite moto...
NOUVEAU : précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.
IL A LE SOURIRE CARNASSIER ET DÉFEND SA VIE AVEC PASSION. SON NOM DE CODE EST "LE COUGAR"...
TOMAHAWK
Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :
CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée - 5 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX
AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC disponible le15 octobre - Console AMSTRAD disponible le 10 novembre





Nitro

Alors que Monsieur Psygnosis cherchait une idée de jeu, sa femme s'est écrié: «On n'a qu'à faire des courses!». Son mari, excédé par son tempérament terre-à-terre, l'a quitté en lui disant qu'elle pourrait penser à la société avant de penser au ménage.

Les courses de voitures ont bien changé. Oh, oui. D'mon temps on se contentait de tourner autour d'une piste, de doubler ses adversaires, et à l'arrivée, d'arroser le public avec du champagne. Une petite photo en première page de l'Equipe, et hop, tout le monde était content. Mais le public en a toujours voulu plus, la vitesse ne lui suffisait plus, il lui fallait des combats, et surtout, il fallait que la mort soit au rendez-vous.

C'est pour cela que l'organisation internationale des courses motorisées a dû refaire tous les règlements. Maintenant, il n'y a plus qu'une règle unique: le premier a gagné. Peu importe les moyens qu'il utilise pour y arriver, tout est permis. Les compétitions ont lieu dans les 4 coins de la planète, des courses en ville, sur les quais, en forêt, dans le désert, ou dans des décors ravagés, visions d'apocalypse (il y a en effet des villes qui ressemblent plus à «mon jardin après la bombe» qu'aux charmantes bourgades d'antan. je ne vais pas vous faire un cours d'histoire, d'autant plus que nul n'est censé ignoré l'ancienne existence des Pays Perdus. Les pays qui existaient avant La Grande Lumière Nucléaire. L'année zéro de notre ère). Vous allez lutter contre les meilleurs conducteurs de la planète, sur les pistes les plus dangereuses, mais heureusement, vous avez plusieurs voitures à votre disposition, et elles sont toutes équipées au maximum. Au cas où leurs performances ne vous suffiraient pas, vous avez toujours la possibilité de passer au Garage Payant mais Perfectionné, où vous pourrez obtenir des turbos, et autres gâteries.

ST 90%

Nitro étant une réalisation Psygnosis, il est normal de s'attendre à quelque chose d'exceptionnel. Une fois encore le jeu est très bon: les graphismes sont beaux, les décors variés et nombreux, les scrollings agréables, et les musiques entraînantes. On peut jouer jusqu'à trois joueurs en même temps (combinaison de deux joysticks et du clavier), et sachant qu'il y a quatre voitures en course à chaque fois, l'ordinateur dirigera celles non prises par les joueurs. Inutile de préciser qu'une fois encore le mode joueur contre autre(s) joueur(s) est encore plus amusant que contre l'ordinateur. Les scrollings sont multidirectionnels, rapides, les voitures slaloment entre les éléments du décor, et d'autres voitures qui ont le malheur de se trouver sur votre route. De temps en temps des spectateurs ont le malheur de s'engager sur la route, Nitro étant un jeu sanglant, vous aurez l'immense privilège de les écraser, ça fait toujours plaisir, saine vengeance du conducteur urbain. Le jeu est décomposé en quatre niveaux: la ville, la forêt, le désert, et la vision d'apocalypse. Chaque niveau comportant plusieurs courses, le jeu est donc composé de 32 circuits différents. Il y a de quoi faire. Chaque niveau comporte quelques courses de nuit, où vous ne voyez la route que par l'intermédiaire de vos phares et de ceux de vos concurrents. C'est superbe.

En cours de course, vous pouvez ramasser des bonus, qui vous apporteront de la puissance supplémentaire (vitesse, turbo, adhérence, accélération, plus de carburant, réparation), ou des billets qui vous permettront de vous équiper en bonus à la fin de la course. A chaque fin du circuit, selon votre position d'arrivée, vous gagnerez de l'essence en plus.

Bref, Nitro est un très bon jeu, très amusant, hyper maniable, et varié. A conseiller aux fans de ce genre de jeux, mais surtout aux autres qui ne savent pas ce qu'il ratent.

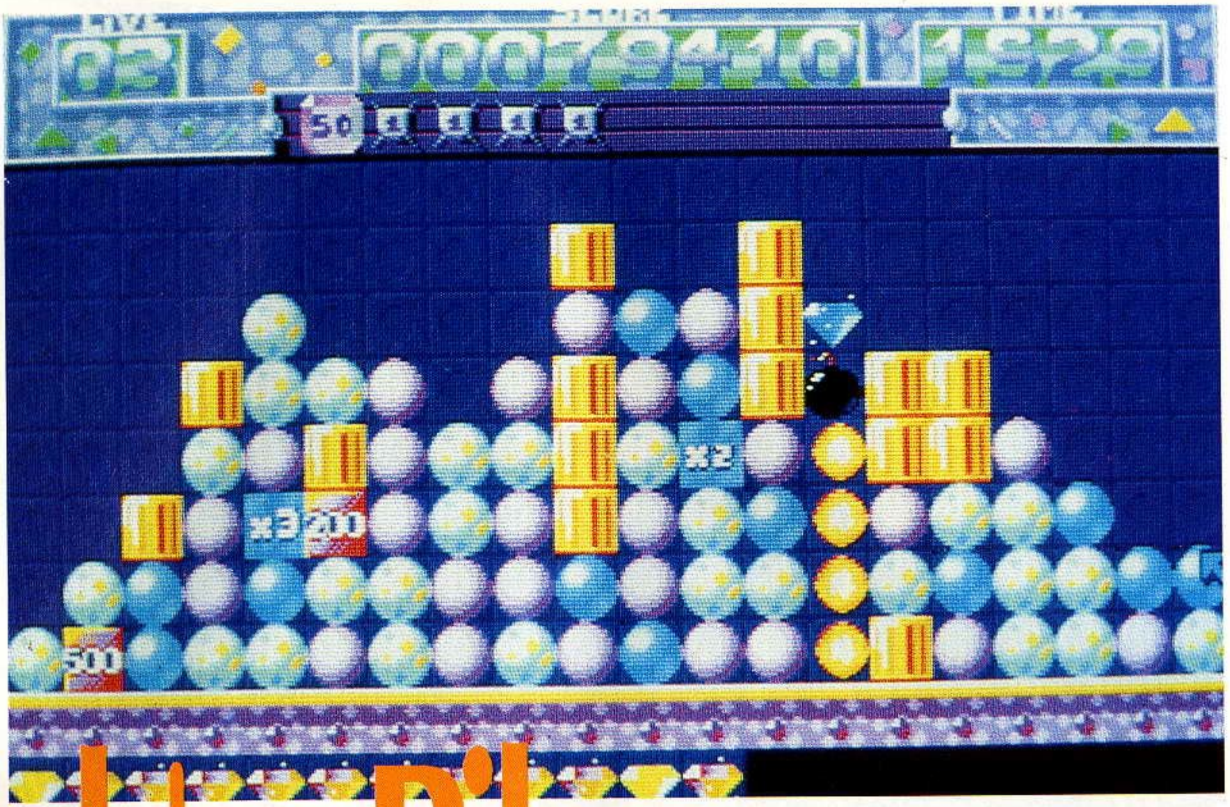
Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON



OUT BOARD
La Simulation Des Sensations Extrêmes
OUT BOARD. Une superbe simulation de course de bateaux qui vous fera vivre toutes les sensations grisantes que procure la conduite de ces bolides.
Six épreuves différentes ayant lieu dans six capitales vous sont proposées.
Mais avant de vous confronter à douze adversaires ayant chacun leur propre style de pilotage, vous devrez vous qualifier avec l'épreuve éliminatoire.
Des graphismes excellents, une animation des plus réussie et des sons digitalisés font de OUT BOARD une simulation qui enthousiasmera tous les fous de courses de vitesse.
PHOTOS ATARI
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
ATARI ST /AMIGA /AMSTRAD CPC ET CPC+. DE 149 A 199 F.
LA SIMULATION DES SENSATIONS EXTREMES !!

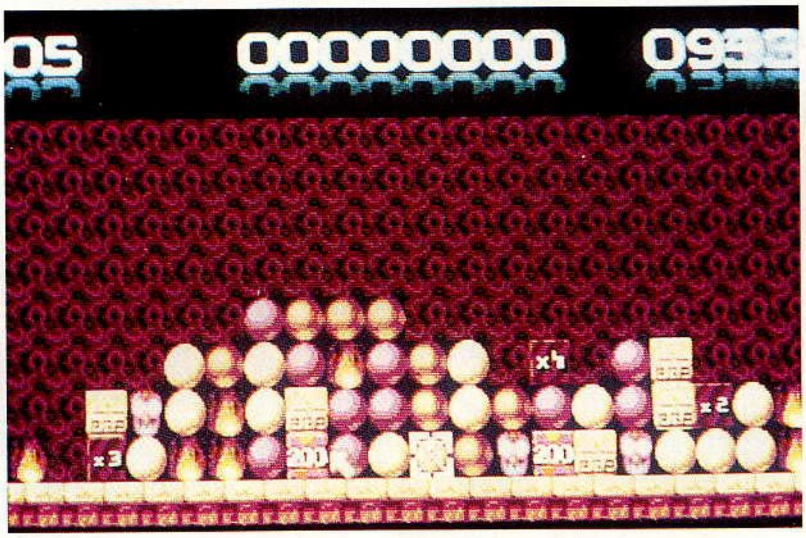


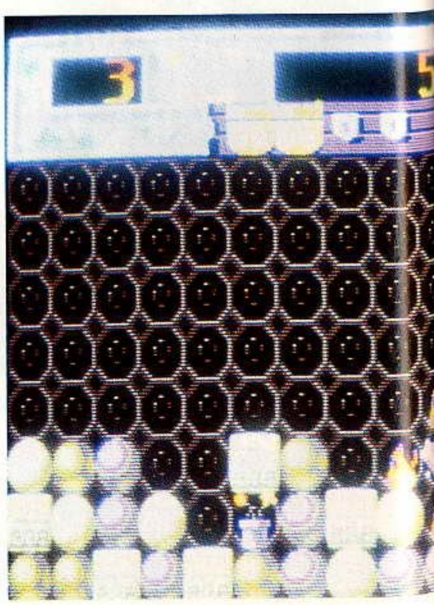
Pick'n Pile

SUR AMIGA



SUR ST





Ubi est baba des boules qui déboulent comme des maboules, et qui pilent pile pour s'empiler sans pitié. C'est le B.A. BA des boules.

Un tableau vide apparaît sur votre écran. Moins d'une fraction de seconde après, un bon paquet de boules s'y déversent, pour s'empiler les unes sur les autres. Aussitôt, le compte à rebours est déclenché. Votre but, en un temps limite, est d'empiler sur une même colonne des boules de la même couleur, en les faisant partir de la base du tableau. Cette action, si aucun obstacle ne se trouve dans la colonne, y compris au-dessus, fera disparaître les boules. Votre objectif, donc, est de faire disparaître toutes les boules avant la fin du compte à rebours. Quelques machins chûteront avec les boules pour vous aider, par exemple les briques vous servant à construire des cheminées pour empiler un grand nombre de boules, ou les bonus. Ces derniers vous rajouteront ou vous multiplieront des points, vous offrant par la même occasion, si les points acquis sont conséquents, un diamant. Collectionnez-les, ils peuvent rapporter gros. Mais il y a aussi des obstacles chiants, tels que les flammes, se multipliant rapidement et empêchant la disparition des colonnes tant qu'elles sont présentes. Il y a aussi des têtes, qui crieront lorsqu'elles toucheront le sol, et feront défiler votre compte à rebours

à une vitesse vertigineuse. Le plus dur, vous l'avez sans doute compris, c'est d'arriver à la fin du tableau sans avoir de boules d'une couleur unique, vu qu'elles ne disparaissent qu'en se superposant. Mais bon, même arrivé à ce stade-là c'est pas dramatique, en appuyant sur le bouton droit de la souris, deux ou trois objets (ça peut être n'importe quoi) tomberont du haut de l'écran. Avec un peu de chance, vous trouverez bien votre paire. Mais bon, tout ça c'est de la théorie, la pratique demandant un minimum de réflexion et de rapidité, vu que les boules ne peuvent s'empiler que si elles sont soutenues sur les côtés (c'est logique, essayer d'empiler deux œufs au beau milieu d'une table. Vous allez voir la gueule de votre mère en entrant dans la cuisine), c'est là que les murs sont extrêmement utiles. Et enfin, dans les premiers tableaux, deux boules ensemble peuvent disparaître, puis en avançant dans le jeu c'est trois minimum qu'il faudra superposer, et enfin, plus loin encore, on vous en demandera quatre.

Kaaa

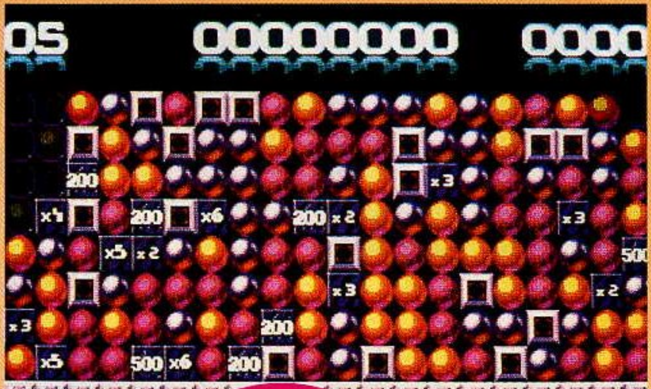


SUR AMIGA

AMIGA 91%

Les graphismes de Pick'N Pile se divisent en trois parties, selon les tableaux. Au début, vous aurez droit à des boules classiques coloriées dans les tons pastel, sur un fond quadrillé relativement neutre. Ensuite, le fond change, laissant parfois place à un tableau pratiquement noir, et enfin, en progressant dans le jeu, les boules deviennent plus belles, avec des couleurs plus contrastées et des graphismes plus fins. Visuellement ça fait plaisir, on ne se lasse pas du jeu au fur et à mesure que l'on avance, les graphismes changeant du tout au tout du début à la fin. Avec votre souris, vous cliquez sur un objet (boule, mur, bonus) puis sur un deuxième pour échanger leurs places. Evidemment, vous pouvez simplement déplacer un objet en cliquant en second lieu sur un espace vide. L'animation n'est pas très représentative dans ce genre de jeu, les boules dégringolant simplement de quelques étages lorsque l'occasion se présente, et les têtes faisant quelques grimaces répétitives. Quelques bruitages, parfois digitalisés, animent les déplacements des objets, et une mignonne petite musique d'enfant symbolise la fin d'un tableau. Deux modes de difficulté vous sont proposés: facile, vous commencerez au début du jeu, avec un temps conséquent qui vous permettra de réfléchir un peu; et difficile, qui vous emmènera directement au cinquantième tableau. Les premières heures que vous passerez devant Pick'N Pile vous feront découvrir un jeu tout à fait génial, mais l'expérience et le temps consacré à ce soft me font dire que la lassitude arrive tout de même rapidement.

GRAPHISME	16
SON	16
ANIM.	non représentative
DIFFICULTE	18



SUR ST

ST 84%

Les graphismes de Pick'N Pile sur ST, coloriés de façon pastel dans les premiers tableaux, ne nous offrent pas les meilleures possibilités de la bécane. Le principe du jeu à beau être génial, si l'habillage déconne, il perd forcément de son intérêt. Des graphismes pas formidables, donc, et une animation travaillée avec le minimum syndical autorisé. Aucune image intermédiaire entre le moment où la boule chute de son palier pour descendre de quelques étages. Elle est à un endroit, la seconde d'après elle est ailleurs. Le son, digitalisé la plupart du temps, fait plaisir à entendre, du tic-tac infernal du compte-à-rebours qui s'accélère avec le temps, au rire hystérique lorsque vous avez un diamant, en faisant un crochet à la musique rap du générique. Pour les détails vous n'avez qu'à vous reporter à la technique Amiga qui doit théoriquement se trouver à quelques millimètres de celle-ci, ou alors le maquettiste s'est planté, ce qui lui arrive souvent depuis qu'il a arrêté les amphétamines. Maintenant il carbure au gros rouge qui tâche, c'est pour ça que le mois dernier il nous a monté tout un Joystick à l'envers. Sacré Jean-Jacques.

GRAPHISME	12
SON	16
ANIM.	non représentative
DIFFICULTE	18

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON



Team Yankee



Ça vous dit de commander plusieurs chars? Ok, alors suivez Empire.

Salut les p'tits gars! Alors comme ça, on veut faire partie de notre Team Yankee? Pas de problème, si votre bête noire, c'est le rouge; si le soviet suprême est pour vous un soviet mort, on devrait s'entendre, ouaip garçon! Scénario classique, ça se passe à la frontière allemande. Les popov font rien qu'à énerver les forces de l'Otan. Du coup, un groupe de courageux Yankees décident de leur mettre la pâté. Oui, heu, en fait, c'est la guerre, quoi.

Le joueur, après avoir pris connaissance des événements lors du briefing, accède au jeu proprement dit. Pour contrer les Russes, on dispose de quatre unités de chars. Chacune d'entre elle est constituée de quatre engins. En fait, cette subtile subdivision est transparente pour le joueur puisqu'il commande les chars quatre par quatre. Ceux qui ont suivi savent donc que l'on commande par unité.

A l'écran, donc, quatre fenêtres. Il est possible d'afficher une carte, la vue du véhicule, ou encore un écran montrant les dégâts (qui surviennent assez rapidement, hélas). En mode carte, on admirera la puissance du zoom, très pratique.

Naturellement, on peut à tout moment agrandir l'une des fenêtres en plein écran.

La carte, très utile d'un point de vue stratégique puisqu'elle montre l'ennemi, permet, en positionnant un pointeur à l'endroit où l'on souhaite envoyer l'unité, de rouler en "pilote automatique". En fait, en mode "vue du char", il n'est pas possible de se diriger très efficacement. Ceci dit, le jeu est suffisamment riche pour qu'on passe sur ce petit défaut: en effet, en plus des quatre unités, on peut disposer d'un appui de l'artillerie. Pour cela, en début de partie, il faut indiquer à l'état major à quelle heure on souhaite en profiter. Il s'agit de bien estimer la chose car l'artillerie ne fait pas de détail. A l'heure dite, le pilonnage intensif commence, et si les pt'its gars sont encore là, tant pis pour eux !

Bref, il est nécessaire de faire quelques parties avant de maîtriser totalement le temps. Si c'est trop court, on se fait cartonner par les siens et si c'est trop long, l'artillerie arrive après la bataille, comme les carabiniers de la chanson.





ST 75%

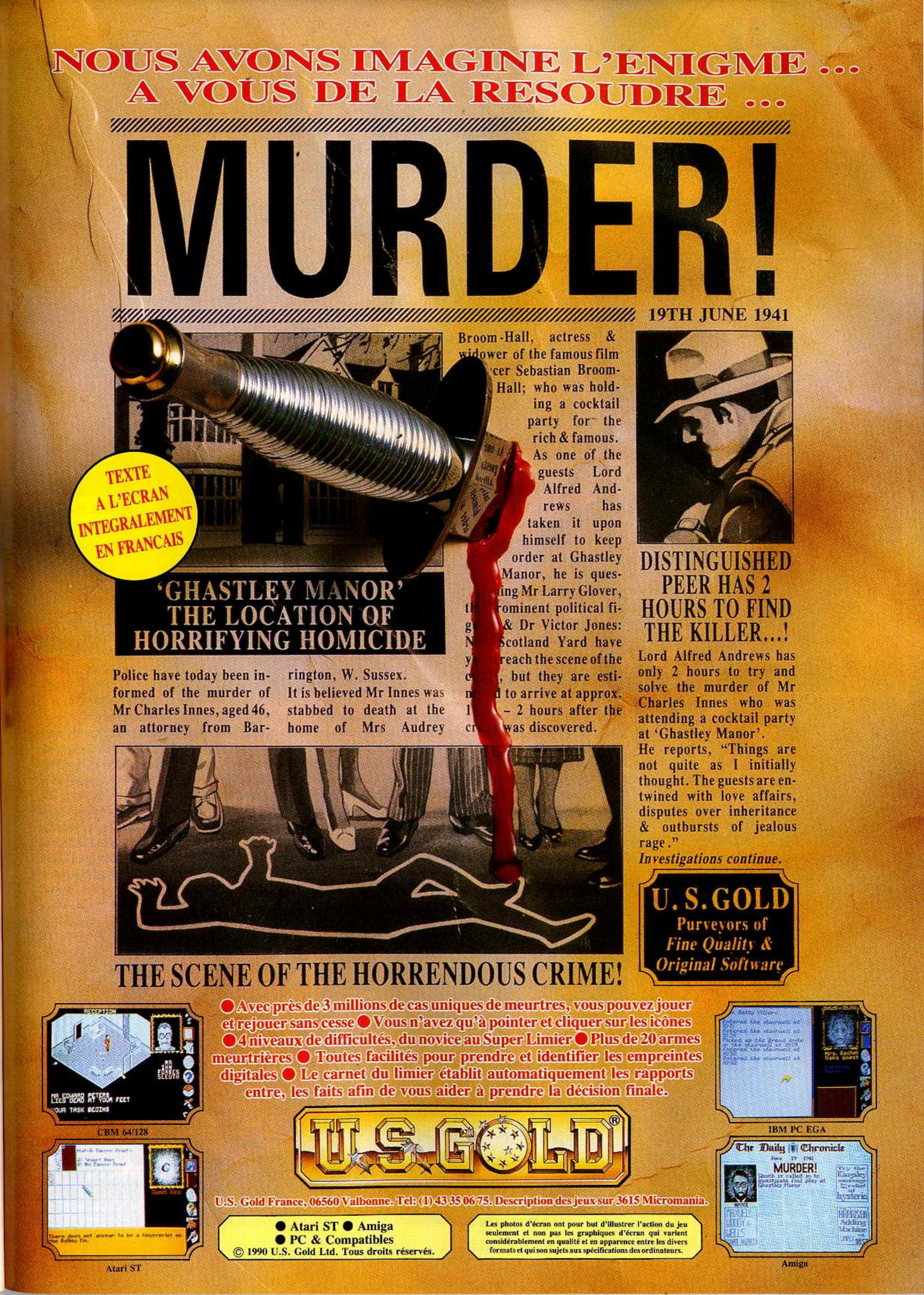
Bizarre, bizarre, la musique de ce logiciel rappelle Vivaldi. Brèfle, c'est baroque en diable et on se demande quel est le rapport avec la guerre. Remarquez, toujours en ce qui concerne la musique, c'est pas ça le plus grave. Je ne voudrais pas dire mais le son, ouille ouille ouille! Ça fait bip, tut et pschit. No comment. Le graphisme en revanche, bien qu'un peu trop carré, a au moins le mérite de la clarté. Les couleurs, entre "Fisher Price" et "Lego" sont d'une gaîté à toute épreuve. Dieu que la guerre est jolie.

Les commandes, qui se font exclusivement à l'aide du célèbre duo souris/icônes, sont ergonomiques, comme on dit. Remarque importante, le système de protection du logiciel n'est pas aussi nul qu'il en a l'air au premier abord: en effet, avant chaque partie, on demande au joueur de se livrer à l'identification de trois chars. C'est pénible, lent et oblige à feuilleter la doc. Mais mine de rien, ça permet également de reconnaître les silhouettes des engins et évite de dézinguer l'un des siens. Croyez-moi, pour finir cette guerre, vous aurez besoin de tous vos chars. Entre wargame et simulation, voilà de quoi tenir un bon bout de temps sans mettre le nez dehors.

Moulinex

GRAPHISME	16
SON	11
ANIMATION	14
DIFFICULTE	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 250 F ENVIRON



NOUS AVONS IMAGINE L'ENIGME ...
A VOUS DE LA RESOUDRE ...
MURDER!
19TH JUNE 1941
TEXTE A L'ECRAN INTEGRALEMENT EN FRANCAIS
'GHASTLEY MANOR' THE LOCATION OF HORRIFYING HOMICIDE
Police have today been informed of the murder of Mr Charles Innes, aged 46, an attorney from Barrington, W. Sussex.
It is believed Mr Innes was stabbed to death at the home of Mrs Audrey Broom-Hall, actress &
Hall; who was holding a cocktail party for the rich & famous.
As one of the guests Lord Alfred Andrews has taken it upon himself to keep order at Ghastley Manor, he is ques-
Mr Larry Glover,
& Dr Victor Jones:
Scotland Yard have
reach the scene of the
but they are esti-
to arrive at approx.
– 2 hours after the
was discovered.
DISTINGUISHED PEER HAS 2 HOURS TO FIND THE KILLER...!
Lord Alfred Andrews has only 2 hours to try and solve the murder of Mr Charles Innes who was attending a cocktail party at 'Ghastley Manor'.
He reports, "Things are not quite as I initially thought. The guests are entwined with love affairs, disputes over inheritance & outbursts of jealous rage."
Investigations continue.
U.S.GOLD
Purveyors of Fine Quality & Original Software
THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!
● Avec près de 3 millions de cas uniques de meurtres, vous pouvez jouer et rejouer sans cesse ● Vous n'avez qu'à pointer et cliquer sur les icônes ● 4 niveaux de difficultés, du novice au Super Limier ● Plus de 20 armes meurtrières ● Toutes facilités pour prendre et identifier les empreintes digitales ● Le carnet du limier établit automatiquement les rapports entre, les faits afin de vous aider à prendre la décision finale.
CBM 64/128
IBM PC EGA
U.S. GOLD
U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.
● Atari ST ● Amiga
● PC & Compatibles
© 1990 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.
Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui son sujets aux spécifications des ordinateurs.
Atari ST
Amiga

tests

Avec Image Works, vous allez vivre une fabuleuse aventure, dans le plus pur style Heroïc Fantasy.

Cadaver





SUR AMIGA

SUR AMIGA

Karadoc est un nain. Pas n'importe quel nain, pas un nain bon à rien, puisqu'il a déjà réalisé pas mal d'aventures dans sa région, et est renommé pour son courage et sa bravoure. Alors qu'il était en train de boire un pot au bistrot du coin, un homme lui propose d'aller dans un château proche, pour le venger, lui et quelques amis qui ont trouvé la mort il y a quelques années. Il lui raconte l'histoire morbide de Dianos, un nécromancien sans scrupules, qui avait semé la discorde entre Carolus et Wulf, deux prétendants au trône royal, l'un représentant le bien, l'autre le mal. Evidemment, c'est le mal qui l'emporte au bout du compte, et durant les années de son règne, Wulf exploita des nains à extraire les émeraudes d'une mine située juste sous le château. Puis, lors d'une soirée mémorable, tous les habitants ou presque du château s'entretuèrent. Depuis, il paraît que Dianos le nécromancien y vit seul, son esprit étant devenu fou, entouré d'une fortune inestimable et inutile pour lui seul. «Alors, demande le type du bar, ça te branche comme aventure?», «Ouaip, répond Karadoc, l'air hautain (il a l'air hautain parce qu'en fait il a une bonne dizaine de chopines dans la tronche et qu'il est complètement pété), ça paie combien?» «Tout ce que trouveras sur ton chemin sera à toi. Va tuer Dianos et garde les émeraudes et autres trésors du château». C'est donc sans réfléchir plus longtemps que le nain prend ses petites jambes à son cou, en direction du château.

SUR ST





SUR ST



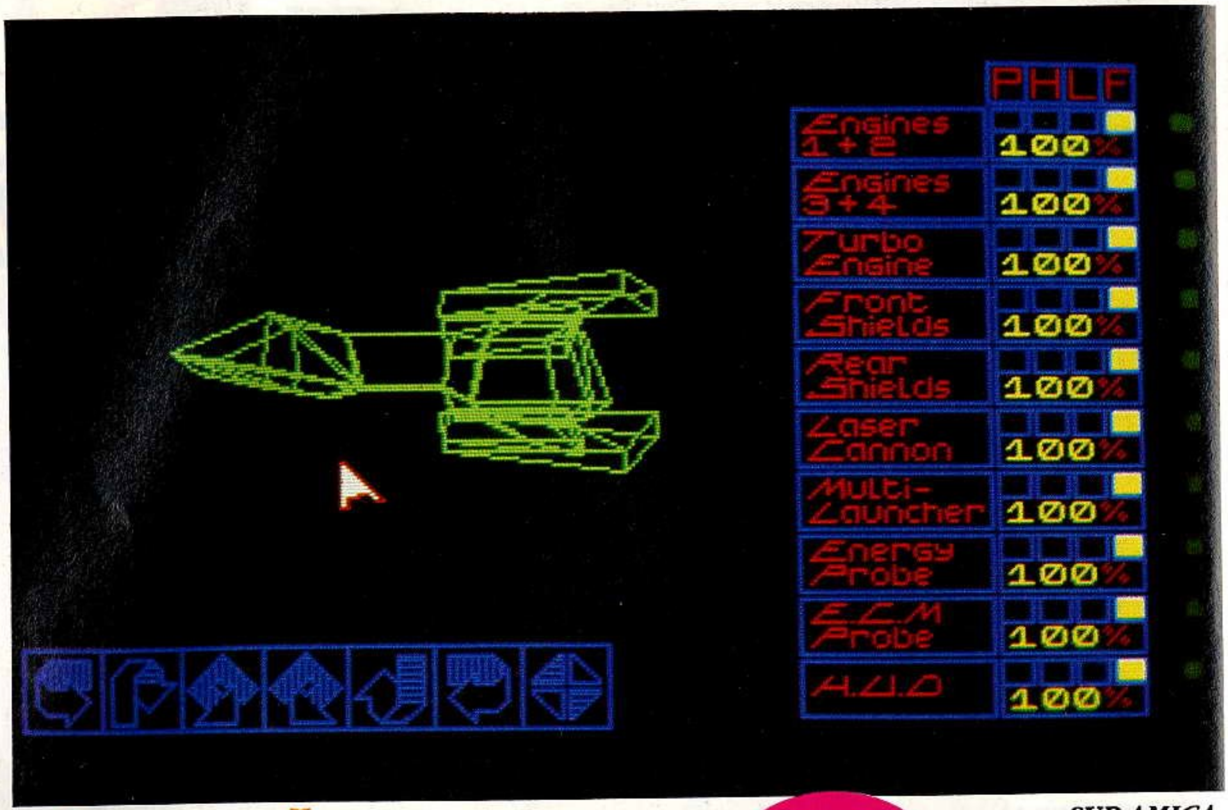
ST/AMIGA **92%**

Avant de charger le jeu, je vous conseille de lire attentivement la doc. Cette dernière vous apprendra pas mal de choses sur le monde que vous allez visiter, plus toutes les indications nécessaires pour bien évoluer dans le jeu. Une fois le jeu installé, vous aurez droit à une musique de générique collant parfaitement avec le genre, vous plongeant directement dans une ambiance médiévale et angoissante, pendant qu'un résumé du jeu défilera sous forme de parchemin déplié. Ensuite, vous voilà directement en plein cœur de l'action, puisqu'apparaît sur votre écran une salle en 3D isométrique, représentant l'intérieur d'un château un ruine (avec fissures, flotte par terre, etc) et vous, au milieu. Les graphismes vous sautent immédiatement aux yeux, tant ils sont beaux et réalistes. Votre personnage est un grand sprite pouvant se déplacer de plusieurs manières: au joystick ou au clavier, sur huit ou quatre directions, avec une facilité et une maniabilité rare dans les jeux réalisés en 3D isométrique. Pour une fois, le graphisme est clair et le jeu jouable. En bas à gauche de l'écran, six emplacements pour icônes vous permettront d'utiliser des objets et de réaliser toutes les actions indispensables à ce genre de jeu (chercher, boire, transporter, jeter un sortilège, ouvrir, etc). A droite, quatre indications vous sont données en permanence: votre barre d'énergie, le jour, le nom de l'objet devant lequel vous vous trouvez et l'endroit où vous êtes. Vous avez un sac à dos sur vous, pouvant contenir seize objets maximum, auxquels vous pouvez accéder à tout moment en appuyant sur la barre d'espace. Un des objets que vous transportez est votre carnet personnel, dans lequel s'inscriront vos capacités, l'argent que vous possédez, le niveau où vous êtes, etc. Les sprites sont tous parfaitement animés, grands, fluides et rapides, dessinés dans des graphismes arrondis qui donnent une griffe toute particulière au jeu. Dix sauvegardes sont possibles, pour reprendre le jeu à tout moment, car la mort rôde entre les murs du château, vous touchant parfois du bout du doigt, lorsque vous vous y attendez le moins. Votre but ultime étant d'arriver au nécromancien, il vous faudra avoir pas mal évoluer avant de le combattre. Pour cela, un certain nombre de potions magiques vous donneront du pouvoir, que je vous conseille vivement d'économiser. Et pour terminer avec la technique de Cadaver, je dirais que c'est de l'aventure à l'état brut, comme on a rarement l'occasion d'en voir, qui demande autant d'astuce de que réflexes, et qui ne sera pas prêt de sortir de la tête de celui qui la vivra

Kaaa.

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	16
DIFFICULTE	17

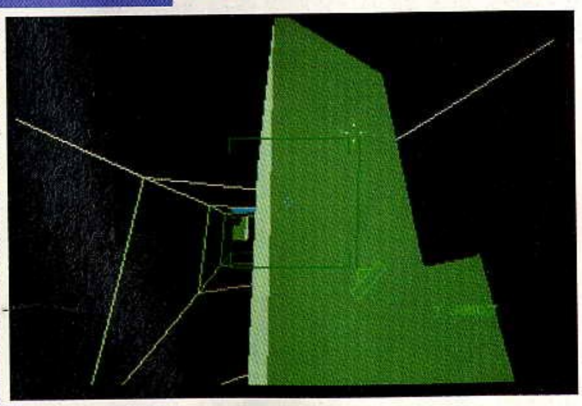
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F



SUR AMIGA

Avec Electronic Arts, vous n'êtes pas près de voir le bout du tunnel!

Magic Fly



SUR ST

Les humanoïdes Ceti Triads ont investi une planétoïde d'où ils comptent lancer une attaquoïde meurtrière. Impossible d'envisager une opération de grande envergure: d'après l'état-major terrien, il est préférable de faire exploser le stock de munitions que les Ceti Triads ont engrangé à l'intérieur de leur planète, suffisant pour tout faire sauter. Un vaisseau spatial capable de mener ce raid a été mis au point: c'est le Magic Fly, spécialement conçu pour foncer dans les tunnels et les galeries qui traversent l'antre des humanoïdes, localiser et détruire les centres vitaux, s'informer sur la technologie de guerre de l'ennemi et enfin faire exploser la planétoïde.

ST/AMIGA
60%

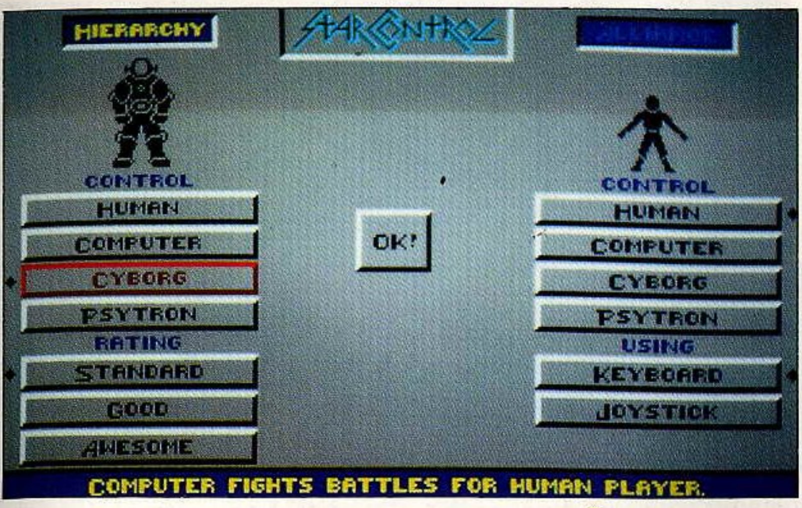
L'action de Magic Fly se déroule dans des tunnels en fil de fer. Le moindre avantage de cette technique qui peut sembler archaïque est que l'on voit loin, ce qui permet d'anticiper la navigation. Le second est qu'elle autorise des déplacements extrêmement rapides. Parfois, des blocs mobiles colossaux gênent le Magic Fly, ou bien il faut se faufiler dans des boyaux en faces pleines. Ce n'est pas le moindre mérite d'Electronic Arts d'avoir su tirer le meilleur parti du fil de fer et des faces pleines. Un mode «cruise» ou «turbo» permet d'adapter la vitesse en fonction des circonstances. Bien entendu, les rencontres seront nombreuses: trente vaisseaux différents (joliment représentés en faces pleines) circulent dans cet univers de taupes. Le graphisme du tableau de bord, basé sur des triangles, est assez original mais aussi fouillis et un peu tristounet. Le champ de vision dans le tunnel étant étroit, on aura intérêt, dans le feu de l'action, à afficher l'écran total quitte à revenir au tableau de bord afin de consulter la base de données des appareils ennemis ou s'enquérir des dégâts subis. Dans ce cas, il faudra vraisemblablement s'amarrer à une rampe pour réparer. L'armement du Magic Fly est impressionnant.

Parmi les nombreuses gâteries signalons le web, une toile d'araignée larguée par le vaisseau dans laquelle s'enchevêtrent les poursuivants. Et le marteau atomique qui vous laisse à peine le temps d'évacuer les lieux avant l'explosion finale. Les bruitages ne sont pas transcendants, mais cependant corrects. On n'en finirait pas d'aligner les softs auquel Magic Fly fait immanquablement référence. Il y a du Starwars à cause des tunnels en fil de fer et du mode de pointage de certaines armes, des relents de Starglider pour les sections en faces pleines et la visualisation des vaisseaux, un zeste de Powerdrome - du même éditeur - dans le graphisme des vaisseaux spatiaux et des monstres et la liste n'est sûrement pas exhaustive. Magic Fly est toutefois d'une originalité certaine, extrêmement rapide et riche en découvertes. Un bon produit.

BôTGV

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	15
DIFFICULTE	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F



Star Control

Haut les cœurs, brave défenseur de l'Alliance des Planètes, la sinistre Hiérarchie menace votre Terre bien aimée. Défendez-la avec Accolade.

On croirait un scénario de la Guerre des Etoiles, deux états galactiques s'affrontent pour leur survie dans l'immensité de l'espace. D'un côté, l'Alliance, libre et démocratique, de l'autre, la Hiérarchie, où règnent ordre et dictature. Vous êtes, bien entendu, un soldat, un pilote de vaisseau et vous affrontez les vaisseaux ennemis dans des duels meurtriers.



Chaque vaisseau a des caractéristiques spécifiques, champ de force, tir proche très large, tir lointain très précis, rythme de tir plus ou moins rapide. Il faut s'adapter selon ses propres armes et celles de l'adversaire. Si vous préférez vous pouvez prendre du galon et superviser les opérations au-delà des simples combats, vous pouvez guider les vaisseaux entre les étoiles, établir des colonies, des mines, des bases militaires, afin d'étendre peu à peu votre état.

PC **53%**

Star Control est basé sur un système de combat de vaisseaux très simple et très connu, les commandes permettent de faire pivoter le vaisseau sur lui-même, d'activer le moteur, de tirer ou d'activer les protections, système en vogue sur des machines d'arcade depuis des années. On peut jouer tout seul ou à deux, mais il vaut mieux commencer à deux car l'ordinateur est bien adroit et vous descend assez vite. Pour ceux qui aiment ce type de jeu de tir c'est parfait et ils s'amuseront bien, mais je dirais que le jeu s'arrête là car toutes les autres parties, exploration, colonisation, etc, sont trop simplistes et perdent vite de leur intérêt.

Duy Minh

GRAPHISME	11
SON	12
ANIMATION	12
COMPLEXITE	12

DISPONIBLE SUR PC TOUS FORMATS, PLUS TARD SUR CPC ET AMIGA. PRIX : 299 F

PLOTTING — AMIGA

EDITEUR OCEAN

TESTE PAR KAAA. DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSTICK N°6. DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST. PRIX : 249 F.

Plotting s'adresse à ceux qui ont un esprit logique, son principe est simple: sur votre écran divisé en deux parties verticales, un tas de carrés de couleurs différentes vous attend. A la main, vous avez aussi un carré, que vous devez balancer sur son double. Ce dernier disparaîtra, et vous vous retrouverez avec celui qui se trouvait juste derrière. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez tout fait disparaître, ou que vous soyez bloqué avec un carré ne pouvant atteindre son frère de couleur. Mais en plus de tout cela, un éditeur de tableau peut même vous donner le tableau de vos rêves. La conversion de Plotting sur Amiga est égale à la version arcade, avec des graphismes fins et une animation rapide. Une musique agréable vous accompagne durant votre partie, et des bruitages cartoonesques se font entendre durant les actions. Plotting est un bon jeu de réflexion, qui, comme la grande majorité des softs du même genre, lasse un peu rapidement. Mais il vous tiendra en haleine suffisamment longtemps pour rentabiliser votre achat, c'est certain.



**GRAPHISME 14 • SON 16 • ANIMATION 15
COMPLEXITE 18 VERDICT 89%**

SATAN — AMIGA

EDITEUR DINAMIC

TESTE PAR KAAA. DEJA TESTE DANS JOYSTICK N° 7 SUR CPC ET ST. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC, PC. PRIX : 249 F.

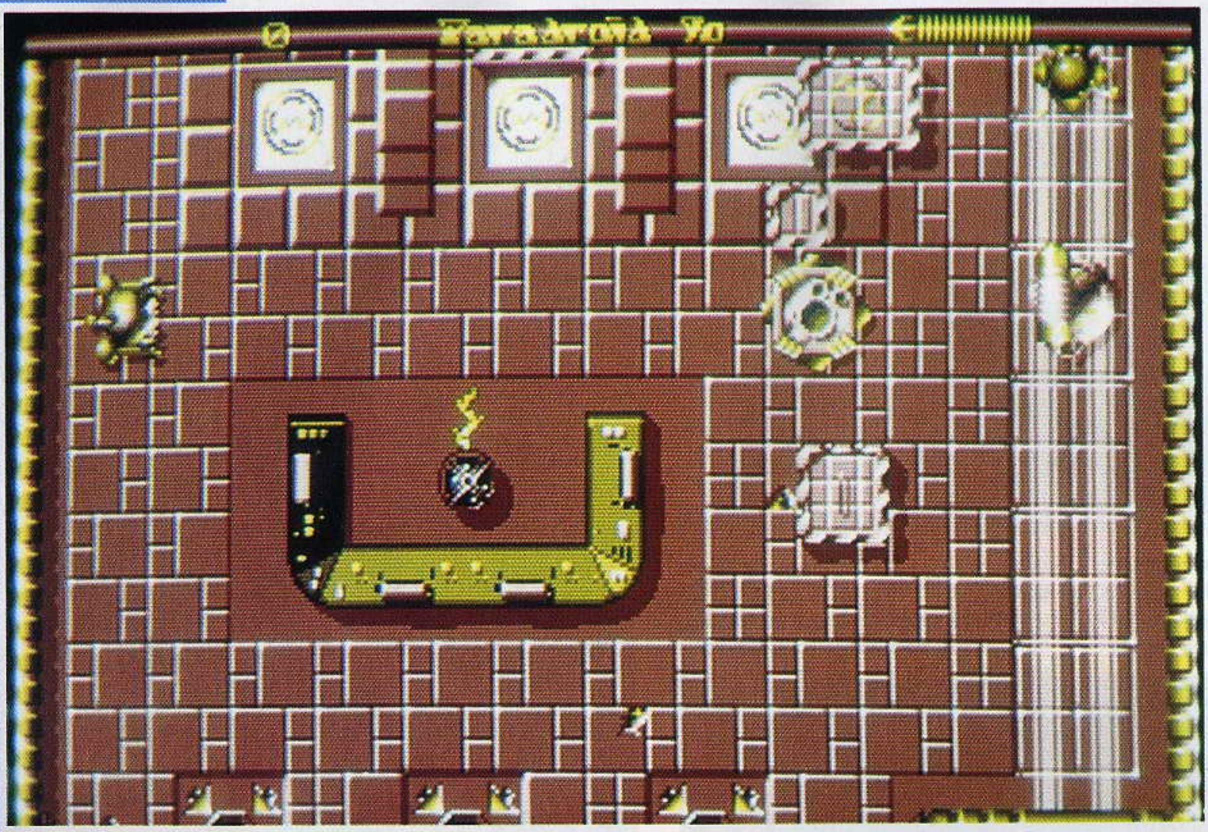
Partez dans un pays étrange et dangereux, où règne le mal à l'état brut. Votre âme puritaine et votre moral d'acier n'hésiteront pas une seconde à combattre des méchants pas beaux, dans un jeu de combat à plate-forme. Se dirigeant au joystick ou au clavier, votre personnage aura une arme classique en main pour commencer, avec une certaine somme d'argent. Très vite, dans la partie où vous incarnez le magicien, vous pourrez vous acheter un tas de trucs super: des armes à longue portée, des potions magiques, etc. Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, par contre, vous aurez d'emblée une arme à longue portée pour tirer sur des êtres petits et immondes qui vous offriront des bonus en explosant. Satan se divise en deux parties distinctes, avec des décors extérieurs réalistes mais visuellement pas sensationnels, et un souterrain de vieilles pierres, de colonnes et de plates-formes. Le scrolling se déplace en bégayant, et les actions du personnage sont soulignées par des bruitages simples. Satan s'adresse aux joueurs qui veulent taper sur tout ce qui bouge, en ayant un minimum d'effort cérébral à fournir, vu qu'un compte à rebours inexorable ne vous lâchera pas les baskets jusqu'à la dernière seconde...



**GRAPHISME 16 • SON 13 • ANIMATION 13
MANIABILITE 15 VERDICT 82%**

Paradroid 90

Des années après Paradroid C64, les droïdes de Hewson sont de retour.



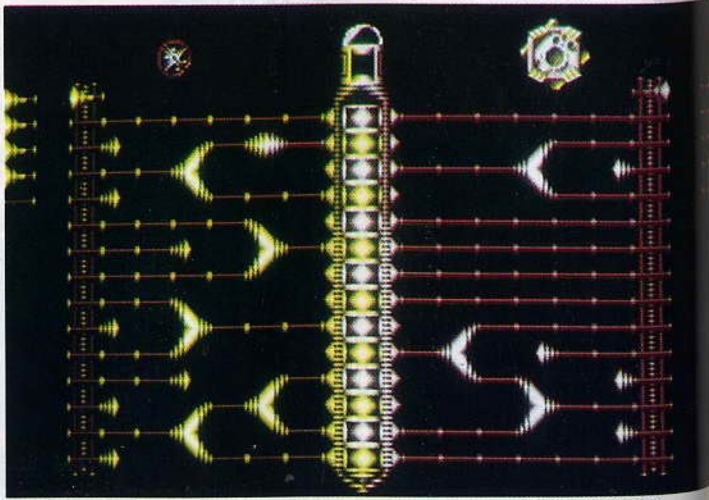
SUR AMIGA

On nous signale une reprise des combats au monde frontière de Basmyth. Il y a 3 jours de cela, un message alarmant en provenance de l'USF Paradroid nous laissait augurer du pire. A l'heure actuelle, il semble bien que les craintes de la communauté interstellaire soient bien fondées puisqu'un message de détresse, arrivé peu avant cette édition spéciale, nous informe que l'USF s'est fait digitaliser alors qu'il effectuait une mission de reconnaissance dans un champ d'astéroïdes non cartographiés. Bien que cette action - unanimement condamnée - n'ait pas encore été revendiquée, il est d'ores et déjà certain qu'elle est le fait de l'empire de Trimorg. Depuis, on reste sans nouvelles de l'appareil. Cependant, les Planètes Libres, bien décidées à reprendre le contrôle de la situation, ont immédiatement riposté en dépêchant sur les lieux des Affréteurs. Rappelons que le personnel navigant de ce type de vaisseau est exclusivement composé de squelettes et de droïdes qui les aident à piloter l'appareil.

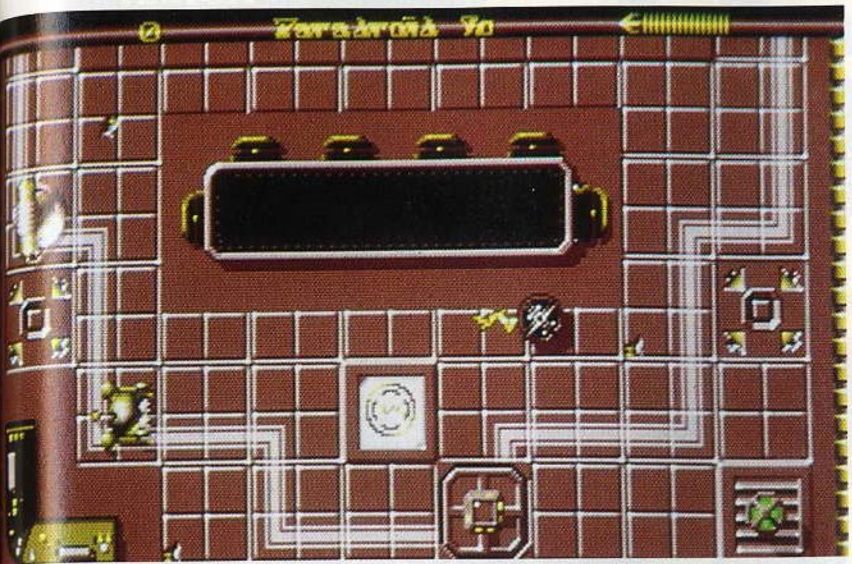
Dernière minute. En ce moment même, on m'informe que le personnel mécanique d'un des affréteurs semble s'être complètement déréglé. Cette nouvelle, grave en soi, est d'autant plus alarmante que le dysfonctionnement s'est étendu à tous les droïdes. En clair cela signifie que les robots de nettoyage, mais aussi ceux de la sécurité sont également en train de prendre le contrôle du vaisseau. Sans nul doute, ces événements sont liés aux troubles dont nous vous faisions état en début d'édition aussi, diverses solutions militaires ont été envisagées afin d'imposer ce qu'il est maintenant convenu d'appeler une "logique de guerre". Après réunions des différents états majors concernés, il a été décidé d'épargner les vies humaines autant que faire se peut. A cet effet, en lieu et place d'une armée composée d'unités biologiques, un MKII a été téléporté sur le théâtre des opérations afin d'essayer de stopper les droïdes passés sous contrôle de l'ennemi.

Rappelons que le MKII, qui s'était déjà illustré lors d'opérations similaires, est ce qu'on appelle un droïde d'influence. L'appareil, qui se pilote au moyen d'un joystick, bénéficie de la technologie antigravitationnelle. Il est muni de son propre arsenal composé d'un éclair à plasma assez faible il est vrai, mais suffisant pour endommager les petites unités de combat. Toutefois, s'il est clair que sa puissance de feu ne lui permet pas de percer la carapace d'unités plus importante, il bénéficie d'une caractéristique lui permettant de mener à bien sa mission: je parle bien entendu de sa capacité à paralyser un ennemi afin d'en prendre le contrôle. Dans ce cas, l'appui prolongé sur le bouton feu à pour effet de faire apparaître un éclair court dont il suffit de toucher l'ennemi pour se voir proposer d'en prendre le contrôle.

En effet, sans cela, il serait impossible au droïde - donc au joueur qui le dirige - de survivre en milieu hostile, d'autant que les droïdes qu'il a à



SUR AMIGA



SUR ST

combattre sont relativement puissants. Heureusement, grâce au système ID, cette puissance se retourne contre l'agresseur puisqu'un droïde ennemi dont le joueur prend le contrôle obéit docilement à la moindre sollicitation du joystick. Du coup, en plus d'être un merveilleux jeu d'arcade, Paradroïd 90 est également un jeu de réflexion: pour prendre le contrôle d'un droïde, il faut reproduire son schéma de câblage en un temps record. D'un côté de l'écran, le câblage du vaisseau hostile, de l'autre, celui de votre propre MKII. En déplacant un pointeur et en appuyant sur feu, on active différents circuits électriques. Pas de panique les maniaques du joystick, la séquence de transfert est suffisamment speed pour qu'on ne s'ennuie pas. De plus, cela permet finalement de continuer le jeu avec un droïde tout neuf et plus puissant. Ca change agréablement des jeux d'arcade où le seul moyen de s'en sortir est de partir à la pèche aux bonus. Ici, au lieu d'acheter une arme, vous changez d'appareil! Qui dit mieux?

Moi, je dis mieux: ben oui, il existe encore de nombreux "plus" rendant ce jeu passionnant et - n'ayons pas peur d'en dire trop - indispensable. Ainsi, le rayon qui permet de prendre le contrôle d'un autre appareil permet aussi de se connecter sur les consoles d'ordinateur: c'est que le vaisseau est immense et qu'il est composé de plusieurs niveaux ayant chacun leurs caractéristiques (pièges, droïdes, etc.). On accède alors à une page de menu proposant de voir un plan du vaisseau affréteur, de prendre connaissance de la topographie du pont où l'on se trouve, de lire les fiches signalétiques des droïdes susceptibles d'être contrôlés. Il y a même une option statistique (durée de la partie, nombre de tirs effectués, dégâts enregistrés et tout et tout).

Lorsqu'un niveau est débarrassé des droïdes qui s'y trouvaient, on peut prendre un ascenseur afin de se rendre au suivant. Au terme de plusieurs combats véritablement éprouvants pour les nerfs (je dis ça parce que je sais bien que vous adorez, tas de masochistes), on affronte un "super droïde", celui qui pilote l'affréteur. Et après?

Après, ça recommence sur un autre affréteur pour la plus grande joie des petits et des grands. L'auteur de la conversion de Rainbow Islands frappe très fort. En un mot comme en cent; yep!

Moulinex

AMIGA
85 %

Eh oui, une fois de plus, bien que cette version se contente d'une seule disquette, l'Amiga est supérieur à son cousin. La musique est indéniablement plus pétante et le graphisme plus fin. Remarquez, pas de quoi pavoiser tout de même, on aurait pu faire mieux à mon humble avis, d'autant que la séquence de reconnaissance de l'ennemi est plus belle sur ST. Ceci explique que la note globale soit la même.

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	16
DIFFICULTE	17

ST
85 %

Après que la machine a ingurgité ses deux disquettes, une petite musiquette du plus pur style ST, hybride de Techno House et d'Acid Pouet, nous fait regretter que l'Atari ne soit pas mieux équipé pour le son. Quelques secondes plus tard, on se fait à peu près la même réflexion mais en ce qui concerne le graphisme, cette fois. Ceci étant dit, reste l'intérêt du jeu, immense, et ça, c'est une affaire de concept, pas de chip. On dira ce qu'on voudra mais rien ne vaut un jeu chemo mais passionnant lorsqu'on voit certaines réalisation - toutes machines confondus -, belles, mais vides de sens. Heureusement, les animations sont fluides et ça, c'est déjà une bonne chose. Non mais.

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	16
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON

Flip-It & Magnose



Histoire d'O revu et corrigé par Image Works, ça donne Histoire d'eau, avec deux martiens à la place des gonzesses. Choisis ton camp, camarade.

Eh oui, nous ne sommes pas les seuls, pauvres petits terriens perdus dans l'univers, à avoir des problèmes de pénurie d'eau. Les martiens aussi, et c'est pourquoi le gouvernement martien a envoyé deux de ses concitoyens à la recherche du précieux liquide. Ils s'appellent respectivement Flip-It et Magnose, et leur but est de récolter le maximum de flotte à téléporter sur leur planète. Leur quête se déroulera en six étapes, correspondant à six endroits terriens différents, dans lesquels ils devront récolter divers objets à échanger avec les habitants contre des gouttes d'eau. En gros, c'est du marchandage, et notez que c'est bien la première fois que le



joueur va incarner l'extra-terrestre. Visuellement, votre écran se divisera en deux parties verticales, formées de plates-formes où vivent les habitants, et où sont disposés quelques objets à récolter. Par exemple, si un joueur ramasse un casse-noisettes, il pourra l'apporter au gorille malheureux qui en sera ravi, et qui lui offrira un insecte en échange. Ce dernier doit être offert à la grenouille, qui crachera une goutte d'eau, remplissant le seau que le joueur aura penser à ramasser. Une fois plein, le seau devra être vidé dans le téléporteur, et l'opération recommence avec d'autres objets. Vous y jouez à deux, ça vous l'avez compris, ou bien seul contre l'ordinateur, et votre jeu consistera à être le plus rapide à trouver l'eau, et à empêcher votre adversaire de progresser. Pour mieux y arriver, vous pourrez lui tendre des pièges que vous achèterez dans le magasin d'entre-niveaux, en échange de nourriture. Il faut donc être rapide, malin et avoir un bon sens logique pour trouver quel objet donner à quel habitant.

ST 74%

Le jeu commence avec la téléportation des deux martiens sur le haut des plate-formes. Vous dirigez les personnages au joystick, et vous les faites descendre d'étage en étage jusqu'à trouver des objets intéressants. Les sprites que vous commandez sont minuscules, formés d'une vingtaine de pixels au maximum, dessinés à la façon cartoon avec des gueules déformées et humoristiques, qui apportent une note positive au jeu. Les personnages, toujours eux, bougent rapidement sur un décor animé avec trois scrollings différentiels: les plate-formes, le décor du fond et les nuages. Tout cela est parfaitement fluide, èt pourrait même être impeccable si les graphismes avaient été un peu mieux étudiés. En effet, la plupart du temps les couleurs entre le fond et les plate-formes sont suffisamment proches pour qu'on les confonde, ce qui brouille un peu la compréhension du jeu. Les deux héros doivent parcourir six mondes, en réussissant à récolter suffisamment d'eau pour leur planète avant que le timing n'arrive à terme. Ils se baladeront donc dans la jungle, dans la montagne, à la ferme, dans un immeuble, dans une usine et à la station spatiale avant de retourner chez eux, et d'être accueillis en rois. Mais avant cela vous avez du boulot. Pour donner un objet à un habitant, il suffit de le déposer sur la plate-forme blanche se trouvant directement sous eux. Vous avez bien sûr la possibilité de porter jusqu'à quatre objets sur vous, ainsi que quatre pièges. Mais une petite manipulation est toutefois nécessaire car normalement, lorsque vous avez un objet sur vous et que vous voulez en prendre un second, ils s'échangent. Il faut donc appuyer sur Fire pendant trois secondes pour placer vos objets dans les cases prévues à cet effet. Vous avez le choix entre une musique rythmée vous suivant durant tout le jeu, ou simplement les effets sonores. Un avant-dernier mot pour féliciter la manipulation, rapide et précise, et un dernier pour dire que Flip-It & Magnose est basé sur un bon principe de réflexion, qui aurait pu donner quelque chose de diabolique s'il avait été pensé autrement. Car il n'y a pas assez d'actions à faire dans les tableaux, et ces dernières sont trop répétitives. On s'en lasse donc rapidement, et c'est bien dommage **Kaaa**

GRAPHISME	12
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST ET PLUS TARD SUR AMIGA
PRIX : 249 F


ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES
L'ARCADE EXPLOSE!!
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA
FIRE & FORGET
LE CONVOI DE LA MORT
II
GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS
Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.
Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES ...Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE...Fin de transmission.
REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.
ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS
TITUS ARCADE
UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE
TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

Murders i

C'est pas parce que l'homme se trouve plus près des étoiles qu'il en oublie ses mauvaises pulsions. La preuve, Infogrames vous envoie enquêter sur des Meurtres dans l'Espace.

Nous sommes en 2005, le Pegasus Space Consortium vous envoie, vous, Dick Anderson, pour enquêter auprès de l'équipage d'une station orbitale.
En effet, le commandant de la station s'est plaint d'avoir été victime d'une tentative d'assassinat.

Une fois sur place, vous devrez mener l'enquête en douceur, éviter les vagues, la communauté internationale n'est pas prête à accepter un scandale s'étant déroulé en orbite à 400 kilomètres d'altitude.

Vous devrez donc être discret, ne pas éveiller les soupçons, mais en plus vous devrez faire preuve de rapidité. Vous n'avez en fait que 24 heures pour mener votre enquête à terme.Les membres de l'équipage sont nombreux, et sont tous là pour des raisons différentes.

En 2005, le commerce de l'espace est bien développé, et les sociétés comme Ariane Espace louent leurs locaux spatiaux spacieux à des sociétés d'agronomie ou d'électronique, par exemple, pour qu'ils fassent des expériences dans des conditions impossibles sur Terre.

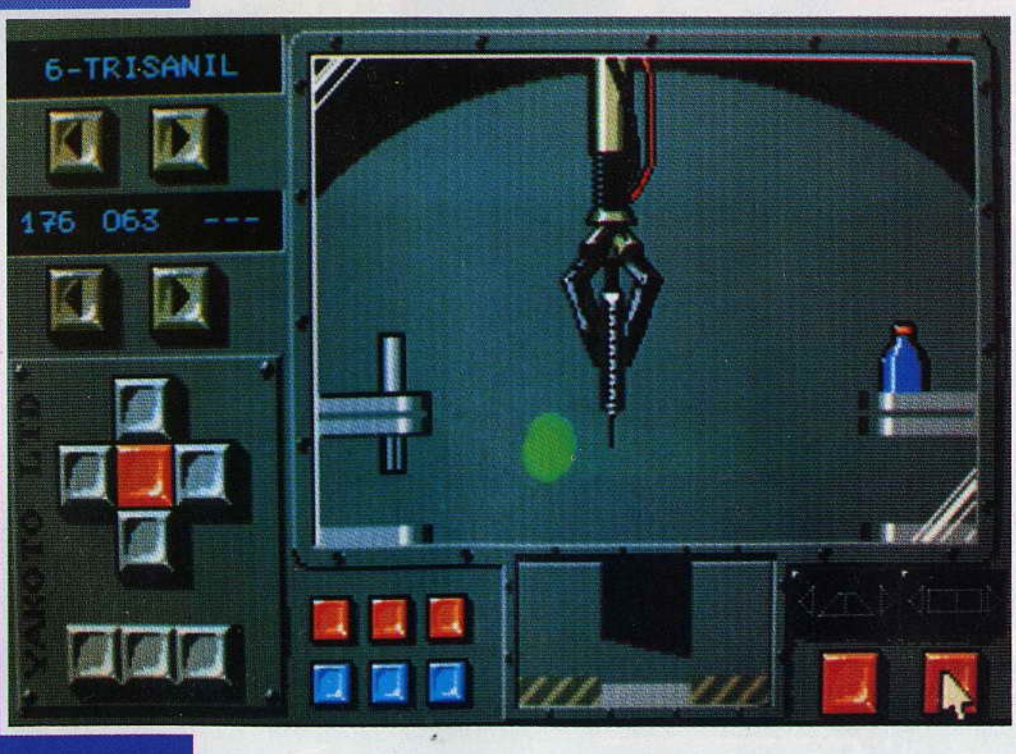


ST

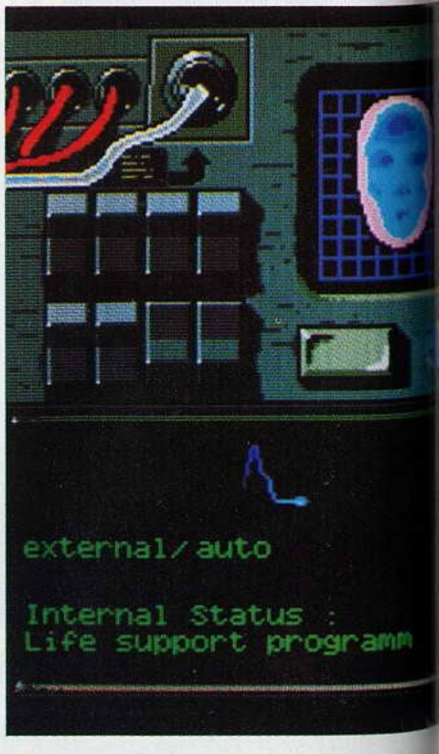
Les enjeux économiques d'un meurtre dans l'espace sont donc très importants. Méfiez-vous donc des petites magouilles de chacun, de l'ingénieur de vol à l'agronome en passant par le docteur en biochimie, tous ont quelque chose à se reprocher.

Déplacez-vous de pièce en pièce, interrogez tout le monde, utilisez le télescope, faites des expériences chimiques, vous êtes libre. Vous pouvez

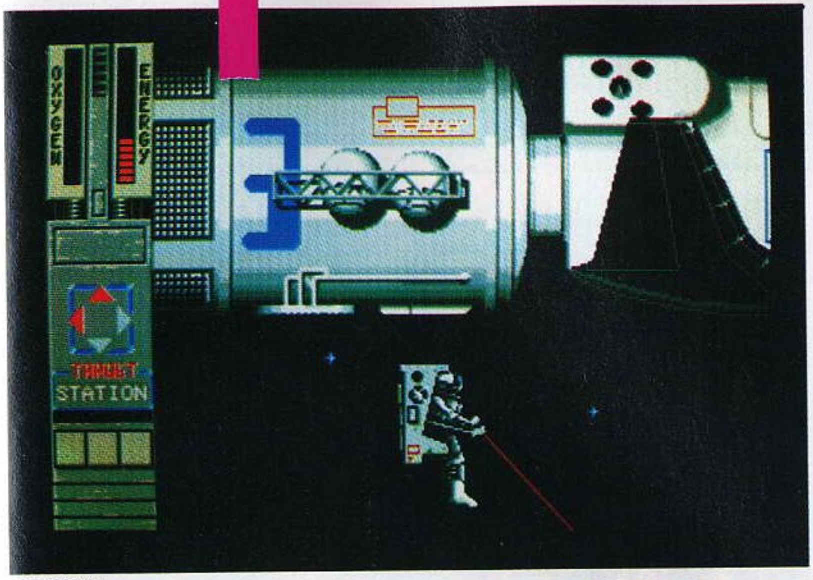
AMIGA



ST



n space



AMIGA

même, si l'envie vous en prend, faire un tour dans l'espace avec le M.M.U. (Mobil Manned Unit).

Quoi qu'il n'y a pas que l'envie... Cela pourrait bien devenir nécessaire pour l'enquête.

Seb



AMIGA 93%

Ami lecteur possesseur d'un Amiga, je vais vous demander un effort d'attention et de concentration surhumain. Les versions ST et Amiga de Murders in Space étant sensiblement les mêmes, il va falloir que vous déplaciez votre regard sur la feuille, fixiez la colonne brillamment nommée "Technique ST", que vous la lisiez, et vous aurez alors une idée de la réalisation de Murders in Space sur Amiga. C'est pareil. Ou alors j'aurais pu remplir la colonne en racontant ma vie, mais là, je doute que ça intéresse grand monde... A part ma mère, mon père que j'embrasse, non, vraiment, cela aurait été une très mauvaise idée.

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	13
MANIABILITE	16
INTERET	18

ST 92%

Murders in Space est le premier volet d'une nouvelle série de chez Infogrames: la gamme Murders. Et pour une ouverture, c'est une belle réussite.

Ce soft est non seulement prenant, complet et bien documenté, mais en plus la réalisation technique est bonne.

Les graphismes sont jolis et très nombreux, et très proches de la réalité.

Le soft ayant été en effet réalisé en étroite collaboration avec les professionnels de l'espace, qui aux dires de Bertrand Brocart, le responsable de l'équipe qui a développé le jeu (personnage bien connu des anciens de la micro pour ses innovations en matière de jeu), ont été impressionnés par le réalisme qui se dégage du jeu. Et c'est vrai qu'on s'y croit vraiment. Tout est dirigé à la souris, les déplacements de votre personnage, ou ses actions diverses, avec l'interface habituelle pour les jeux Meurtres à machin: on clique sur la tête, le personnage pense à une action, on clique l'action, il l'exécute. Simple.

Ne parlons pas de l'enquête pour ne rien dévoiler, sachez tout de même que vous aurez bien du mal à le finir en deux coups de cuillère à pot (je déteste cette expression... Beuark...).

Le déroulement du jeu est divisé en 24 parties, heure par heure, qui se chargent indépendamment les unes des autres, laissant ainsi la possibilité au joueur d'organiser son enquête comme il l'entend, et de pousser sa réflexion sur une partie plutôt qu'une autre.

Un soft vraiment excellent, qui enchantera le joueur à condition d'aimer autre chose que les Big-Boum-Pan-vazi-ke-j'te-flingue, bien sûr, et où l'on peut vraiment tout faire en toute liberté: déplacements, expériences chimiques (on choisit vraiment les produits, les tubes à essais, et le joueur fait lui-même ses mélanges), l'examen du soleil avec le télescope électronique, ou entraînement au M.M.U. grâce au simulateur. Un must.

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	13
MANIABILITE	16
INTERET	18

PRIX : 249 F
DISPONIBLE SUR ST,AMIGA,PC (tous formats),CPC

tests

Magician

Si vous vous sentez l'âme d'un rat de bibliothèque, vous allez être comblé. C'est dans cet univers que Loriciel va vous envoyer avec Magician. Bon ok, avouons tout de suite que les lieux sont un peu bizarres...

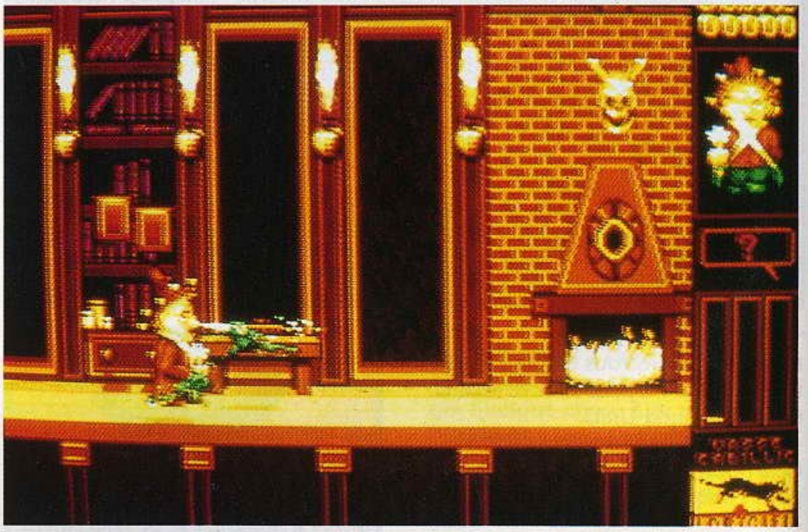


Les héritages, c'est bien. Disons que dans certains cas, c'est bien. Parfois. Pour être très franc, l'héritage dont vous venez de bénéficier ressemble plus à une vengeance personnelle. Laissez-moi vous expliquer (entre nous, si vous êtes pas d'accord vous tournez la page. Faut pas déconner, non plus). Un de vos vieux oncles vient de mourir. Bon, sachant que vous ne pouviez pas le supporter, cette disparition ne vous a pas fait sombrer dans un état de détresse extraordinaire. Non, on peut pas dire. Dans son testament il vous a légué un coffre. Un simple et bête coffre.

Ce fameux coffre, il est là, devant vous. Vous venez de l'ouvrir, de saisir l'enveloppe qui s'y trouvait, et déjà la peau qui vous sert de recouvre-gueule a blanchi. Pour un piège, c'en était un. Le coffre que vous venez d'ouvrir était ensorcelé, et maintenant, vous vous retrouvez dans une immense bibliothèque miniature (mais non c'est pas contradictoire. Attendez la suite...). En fait, l'effet magique du sort, vous a réduit à une taille microscopique, et vous a transporté dans des pièces chargées de rayonnages eux-mêmes chargés de livres divers (en général on appelle ça une bibliothèque); la lettre indiquait aussi que pour ressortir de cet endroit, il vous faudra reconstituer une formule magique.

Bon, facile... Bah non, pas du tout! La bibliothèque est remplie de méchants: des monstres, des lapins, des boules rebondissantes, et bien d'autres pièges diaboliques. Vous devrez donc vous battre pour attraper les bons livres contenant des extraits de la formule magique, et reconstituer le tout pour avoir une chance de sortir.

Bon, c'est pas le moment de traîner, vous avez du pain sur la planche (je déteste cette expression, j'espère que c'est pas votre cas), un monde de magie vous attend.



AMIGA 83%

Du point de vue des graphismes, Magician est un soft très riche. Les sprites sont nombreux, bien dessinés, et bien animés. En plus des éléments "vivants" comme les lapins, les boules ou les grenouilles (entre autres), des plaques sortent du sol, des jets d'acide sortent des murs, bref, toutes les pièces sont bourrées de pièges déments, et bien fourbes. L'ensemble du jeu tient en 44 tableaux, tous reliés les uns aux autres, que vous découvrirez dans un scrolling latéral continu de bonne facture. Votre Magicien, puisque c'est le personnage que vous dirigez, perd de l'énergie quand il est touché. Une fois toute son énergie pompée (indiquée par une barre de couleur sur le côté de l'écran), vous retournez de quelques tableaux en arrière, sur la dernière plaque fixée au sol que vous aviez passé. L'action se déroule sur trois plans, vous passez donc entre les grenouilles, les tables, les couteaux lancés par des mains crochues et autres chaudrons débordants de grenouilles.

Le personnage est dirigé au joystick, il saute, avance dans les trois profondeurs (plus une quatrième quand vous ouvrez les rideaux du fond, et qui vous permettront de découvrir des potions ou autres diamants), il peut tirer sur les monstres, ou utiliser les sorts qu'il ramasse: sort permettant d'attraper les livres plus facilement, mur de feu entourant le magicien, etc...

Tous les déplacements des sprites sont accompagnés de bruitages appropriés à leur nature, et le tout, par dessus une musique d'ambiance très réussie.

Beaucoup de tableaux, des pièges difficiles à passer, de nombreuses surprises apparaissant tout au long du jeu, et une scène finale particulièrement casse-tête font que Magicien est un soft à conseiller. Plutôt vivement.

Seb

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

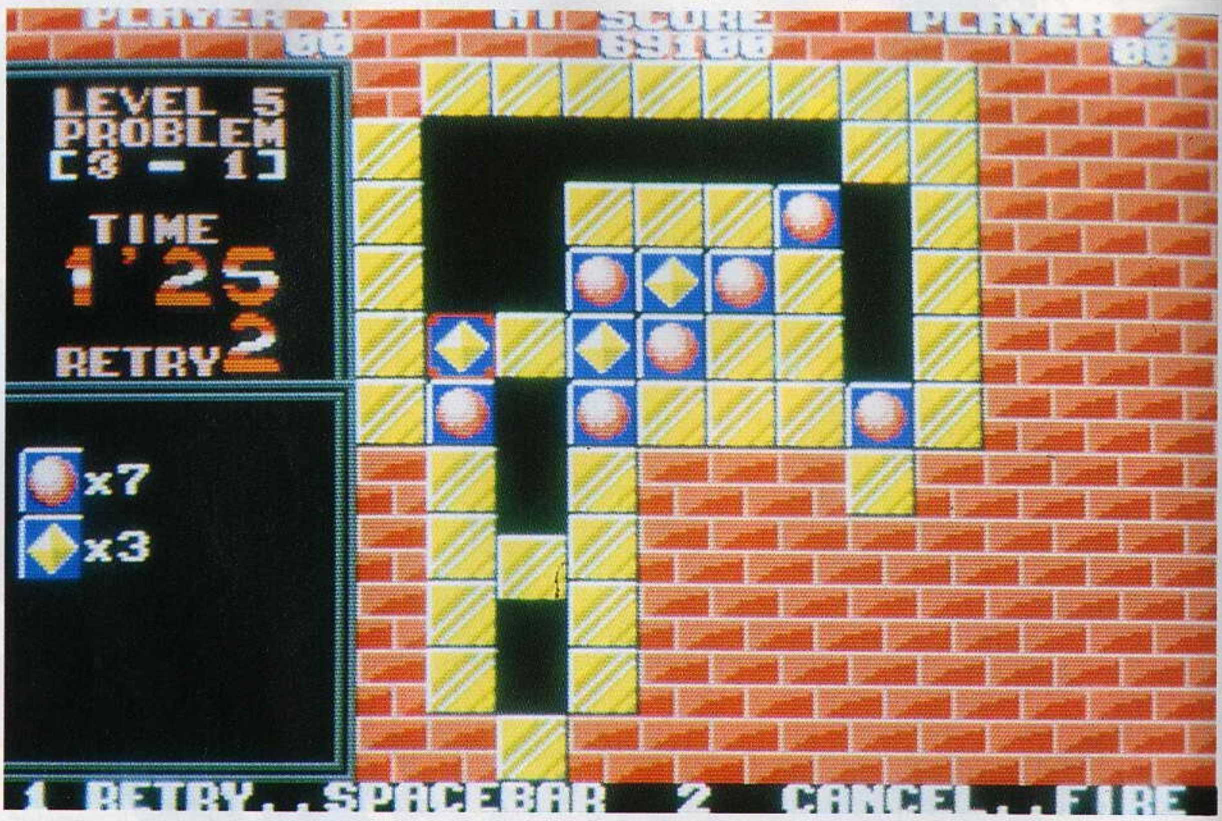
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET, PLUS TARD, SUR CPC
PRIX : 199 F



LES AS DE L'ARCADE
JAMES POND
Mission pour un poisson !
46
00002534
Jeu d'arcade doté d'un scrolling parallèle.
00000000
Disponible sur Atari ST & Amiga.
63
00000000
Jeu d'arcade terrifiant. Disponible sur Amiga, ST, PC et compatibles.
Le sang coule...
EPROUVEZ ! la terreur
ÉCOUTEZ ! les cris
HORROR ZOMBIES
MANIX
MILLENNIUM
Distribués par
UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL S/S BOIS
Tél. : (16-1) 48.57.65.52
Jeu de plate-formes en 3D. Disponible sur Atari ST & Amiga.
ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Puzznic

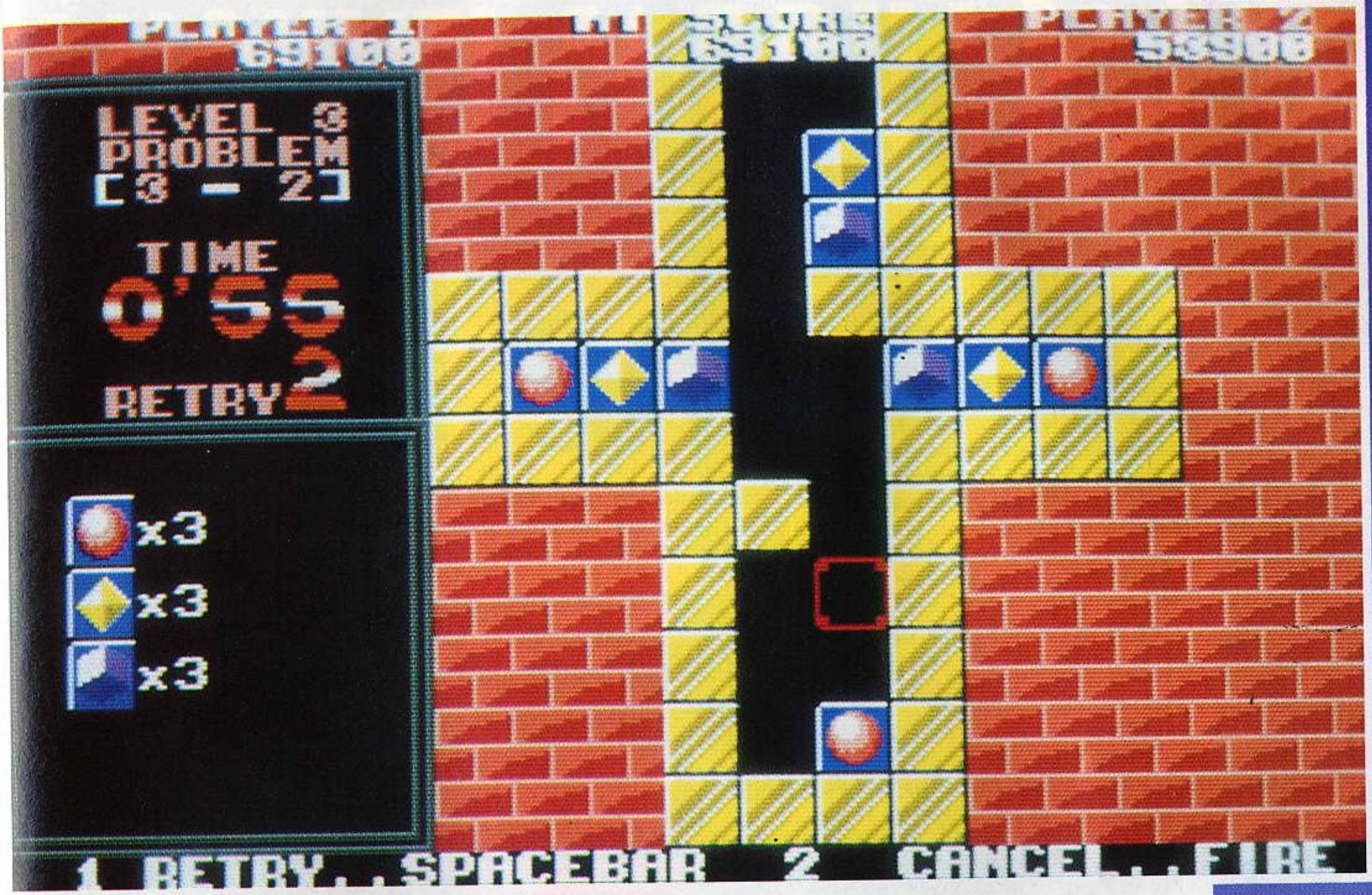
Grâce à Océan, vous allez vous faire des pellicules à résoudre des casse-têtes déments. Je vous raconte pas la gueule de vos nerfs après une journée passée dessus.





Le principe de Puzznic est hyper-simple, comme tous les jeux de réflexion en général (regardez Tetris, franchement, y a pas plus con comme principe), il suffit d'associer des carrés de même couleurs, par deux, trois ou quatre, selon ce que vous demande l'ordinateur. Sur votre écran apparaît un tableau d'une forme géométrique variable selon le niveau, avec les carrés dedans, bien disposés de façon à vous poser des problèmes. Quels genre de problèmes? C'est tout bête: si vous avez trois carrés rouges à faire disparaître, vous devez vous démerder pour les faire associer en même temps, de façon à ce qu'ils disparaissent tous les trois d'un seul coup. Sinon, vous vous retrouverez rapidement avec un carré unique, et le tableau ne pourra en aucun cas être terminé. Lorsque deux carrés se touchent sur un côté, ils disparaissent, c'est bien là la difficulté: arriver à installer les carrés sans que deux de la même couleur se trouvent côte à côte, si vous avez un nombre impair de carrés de la même couleur. C'est simple, hein? Oh que non! Vu qu'en plus les carrés ne se déplacent dans le tableau qu'en tombant. Impossible d'en prendre un et de le relever. Si vous avez la main un peu maladroite ou si vous n'avez pas pigé le chemin exact à suivre pour éliminer tous les carrés, vous serez très rapidement bloqué. Et pour vous poser encore plus de problèmes, dans certains tableaux un ascenseur se balade de haut en bas. Il pourra vous être utile comme il pourra vous être nuisible. Cela dépend de la stratégie que vous adopterez. Et encore plus fort que le roquefort, tout ça est à réaliser dans un temps défini. Allez, je vous laisse. On se téléphone, hein?

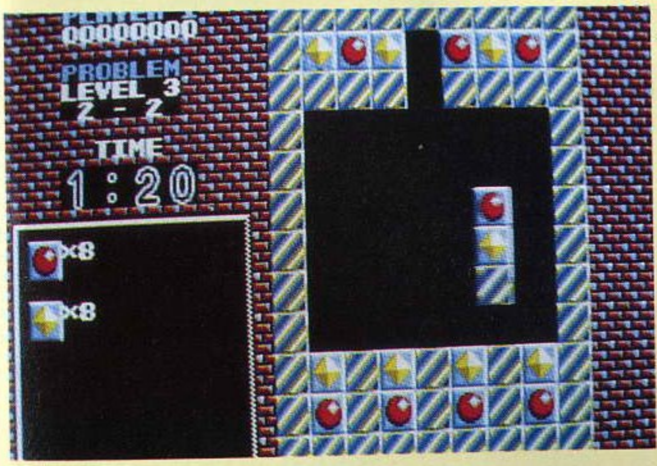




AMIGA
87 %

Puzznic se joue au joystick, en déplaçant un carré vide rouge et en sélectionnant la pièce à déplacer en cliquant dessus. Ensuite, en gardant le doigt appuyé sur Fire, vous déplacez votre carré où vous voulez, uniquement en le poussant sur les côtés ou en le faisant tomber. Si vous êtes bloqué dans un tableau, vous aurez la possibilité de le recommencer. Cette manipulation ne sera possible que trois fois durant une partie entière, alors économisez-les et ne comptez pas trop dessus. Avant de commencer le jeu, un graphisme en forme d'arbre généalogique qui aurait subi les outrages d'un bûcheron enragé (il est couché, quoi) vous donne la possibilité de commencer à un niveau élevé, mais faites attention, une fois un niveau choisi, vous serez obligé de continuer normalement à partir de ce dernier. Autrement dit: si vous sélectionnez un niveau en début d'arbre, il vous sera impossible d'aller ensuite essayer un niveau placé plus loin. Vous évoluerez normalement depuis le niveau que vous aurez choisi. Pour vous donner une idée, Puzznic contient cent-quarante quatre niveaux, mais vous ne pourrez atteindre directement au début qu'une infime partie de ceux-ci. Vous pouvez y jouer à deux, mais chacun votre tour. Et comme tous les jeux de réflexion, le meilleur conseil que je peux vous donner c'est: essayez-le, c'est le seul moyen de se faire une réelle idée du produit. Puzznic rentre dans la lignée de Atomix, RA et Turn-It qu'on a testés récemment, et il ne pourra que plaire à ceux qui aiment un temps soit peu réfléchir. Et je sais que derrière vos airs boudeurs et rebelles, se cache un être sensible qui ne demande qu'à s'ouvrir aux joies de la nature et de l'univers, à la beauté du monde et des fleurs avec leur pistil sucré que les petites abeilles viennent butiner avec tendresse et innocence.

Kaaa



GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	12
REFLEXION	17

DISPONIBLE SUR ST, CPC ET AMIGA
PRIX : 249 F

tests

Shadow of the Beast

Si votre ombre vous fait peur, c'est que vous avez déjà l'apparence de la bête. Il fallait bien que les graphistes de chez Psygnosis prennent un modèle. Félicitations.

Les mages de Necropolis n'ont vraiment pas de cœur. Enlever un enfant à sa mère, c'est d'une méchanceté incroyable, enfin moi je trouve. Surtout qu'ils ne l'ont pas enlevé pour lui acheter des bonbons ou pour l'emmener à la foire, non non, ils l'ont kidnappé pour faire leurs expériences de magie satanique, et une fois toutes les potions injectées dans ce pauvre bébé maintenant orphelin, les sales bonshommes ont eu l'immense joie de voir leur mutation génétique réussie: le bébé était devenu bête.La mère c'était la vôtre, et fort logiquement, le bébé c'était vous. Mais tout ça, maintenant, c'est du passé. Vous avez l'apparence d'un monstre, et quand vous marchez sous le soleil, on voit l'Ombre de la Bête (là normalement il y a une musique genre angoissante, mais Joystick n'étant pas encore sonorisé, il est normal que vous n'entendiez rien. Remarquez heureusement, car sinon vous auriez méchamment mal au crâne en entendant la diction hystérique d'Elbaz quand vous lisez la rubrique Arcades). Les magiciens ne se sont pas contentés de transformer votre corps, ils vous ont éduqué dans la plus pure tradition spartiate: combat, entraînement physique constant, et goût de l'écrasement de l'ennemi. Vous étiez devenu le meilleur de leurs élèves, le plus agile, le plus fort, pour vos maîtres, tout allait pour le mieux dans le pire des mondes. Jusqu'au jour où...Jusqu'au jour où vous avez tout découvert, votre passé, votre ancienne apparence, tout. Et là, cette révélation vous a mis dans un état de colère incroyable. Nul ne devait vous arrêter, la mort avait été votre compagnon de jeu pendant toutes ces années, maintenant vous êtes décidé à leur montrer, aux maîtres de Necropolis, que les armes parfaites qu'on peut fabriquer, parfois, se retournent contre l'inventeur. Le syndrome de l'arroseur arrosé.

SEB



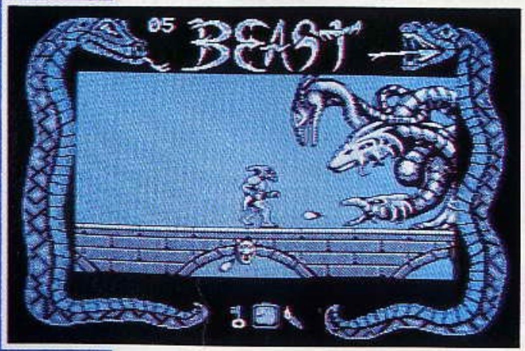
ST



CPC



CPC



CPC

CPC
86 %

Que ceux qui ont vu la version Amiga effacent ce souvenir de leur mémoire. Premièrement parce qu'il est évident qu'ils n'auront jamais ça sur leur CPC, et en plus parce que ça ne sert à rien de comparer car Shadow of the Beast version Amstrad est très bien, bien que très différent. Le jeu comporte de nombreux tableaux, tous très grands, les sprites ennemis sont variés, et un certain nombre d'entre eux sont étonnamment grands. Le tout étant entrecoupé de phases d'explications comprenant une image graphique à chaque fois, avec un texte explicatif qui scrolle sous le dessin (en anglais malheureusement pour les Kaaa). Comble du luxe, les pages de présentation et le jeu en lui-même sont entièrement accompagnées de musiques différentes et très bien faites. Ça fait du bien, on est trop souvent lésé sur les musiques avec nos bozamstrads. Le joueur dirige la bête (en fait c'est vous, mais j'avais peur de vous froisser) au joystick ou au clavier, au choix, la fait courir, sauter, donner des coups de poing, de pied, la fait se baisser, bref la pléiade de déplacements et de coups habituels. La première partie du jeu est assez surprenante, car on y voit un scrolling différentiel. Certes, il n'est qu'à deux niveaux, mais c'est suffisamment rare pour être noté (c'est ce que je viens de faire). Les monstres ont des déplacements bondissants, et sont bien dessinés. Les tableaux sont très grands, que ce soit à la surface, ou quand vous descendez dans les souterrains, il vaut mieux faire un plan, car on a vite fait de se perdre dans ce qui ressemble fort à un labyrinthe.

Allez, malgré quelques défauts (le jeu est tout de même un peu facile, et les scrollings ne sont pas parfaits), Shadow of the Beast est un bon soft, qui mérite vraiment de figurer sur la petite étagère au dessus de votre moniteur, entre le poster de Roch Voisine et celui de Top Gun.

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC
PRIX :249F SUR 16 BITS 149F CPC (DISK)

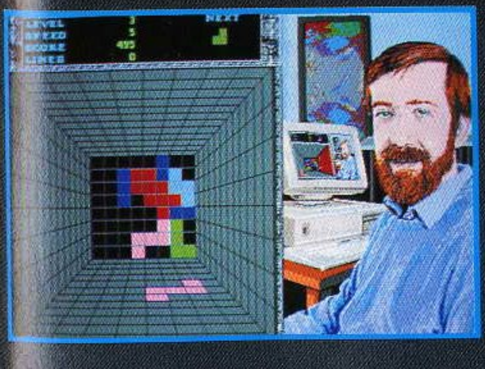
LE NOUVEL AGE DU LOGICIEL



COLLECTION CRYSTAL

INFOGRAMES

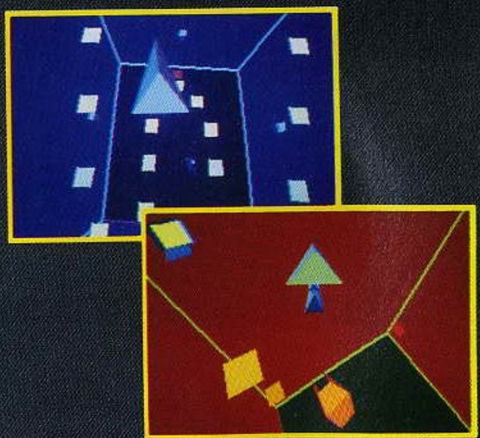
Welltris



« Maîtriser les couleurs, dominer l'espace... »

Welltris : pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles, Spectrum, C64, Macintosh

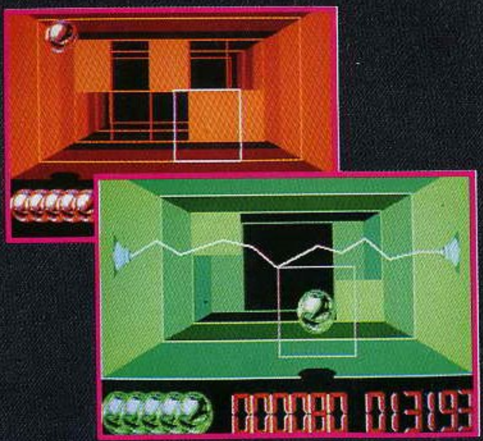
Alpha Waves



« Ils ont créé la machine à rêver... »

Alpha Waves : pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

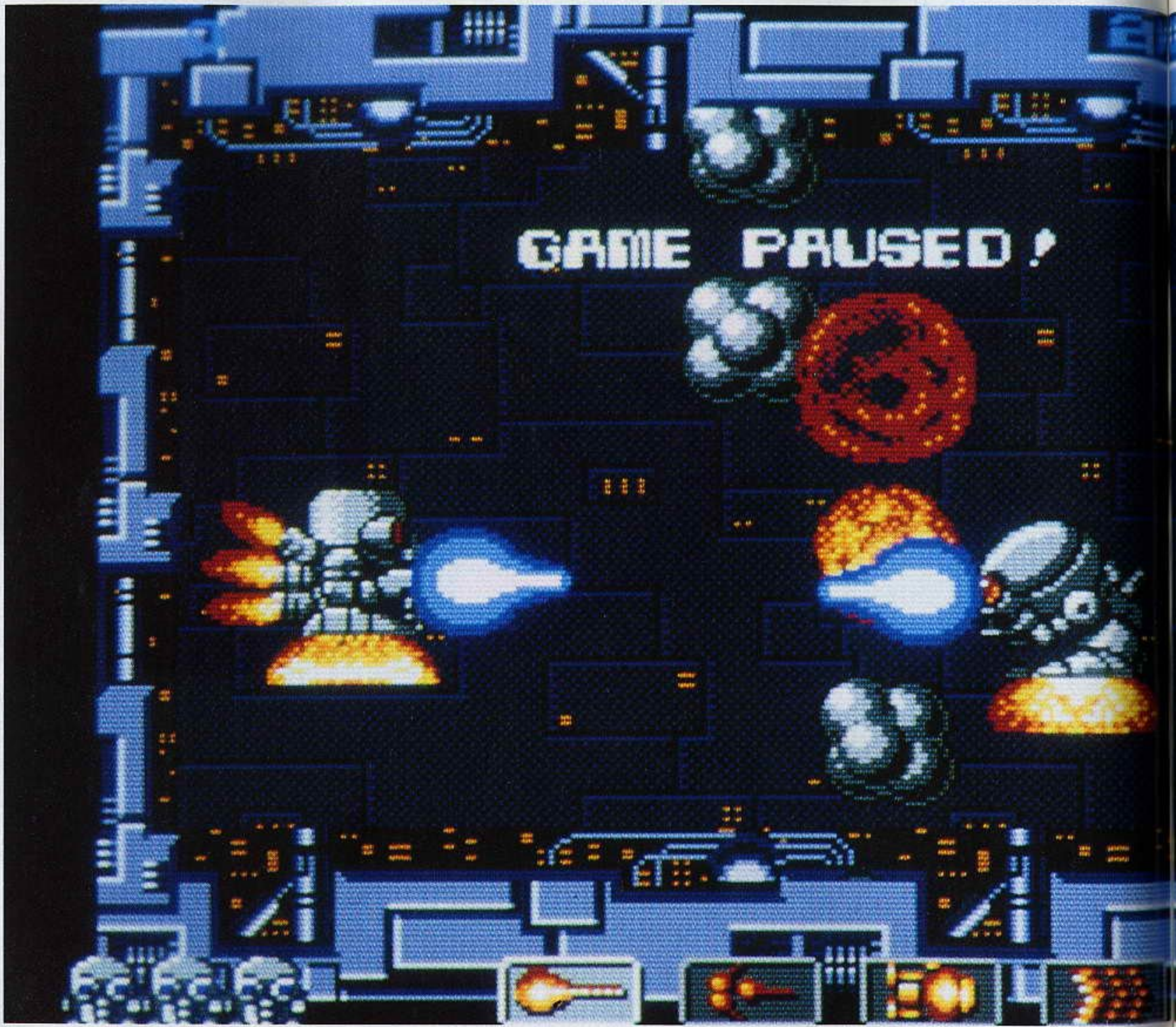
The light corridor

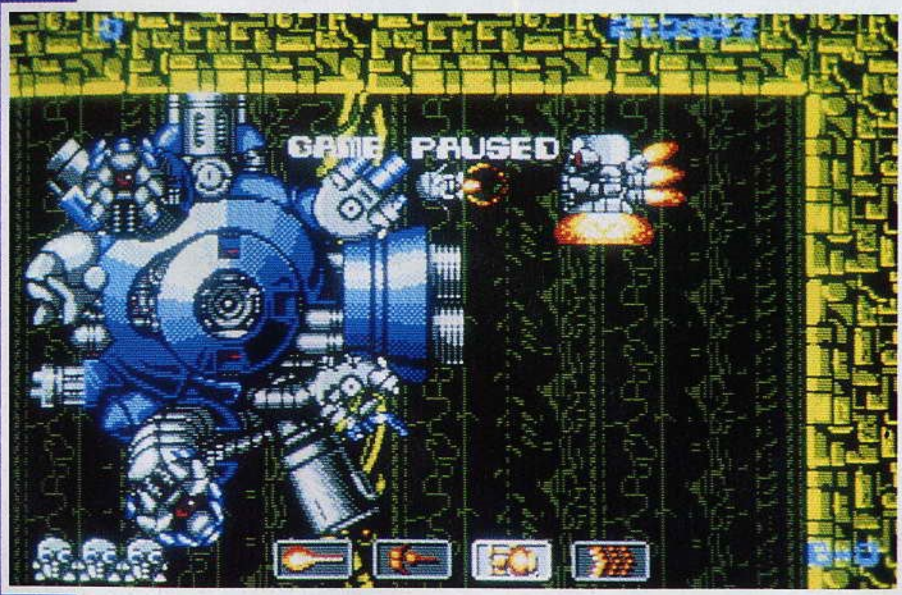


« L'écho des lumières sur les murs de silence... »

The light corridor : pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

Atomic Robo-Ki





Tout frais émoulu de l'Université Universelle du Combat Spatial, le mignon petit robot que vous allez guider va devoir faire ses preuves dans l'art du combat au laser. En effet sa galaxie se trouve envahie et sa mission consistera donc à annihiler, et ce à travers diverses planètes, tous les méchants pas beaux qui l'occupent. Ceux-ci se doivent d'être nombreux et variés, et c'est le cas puisqu'on trouve toutes sortes de robots, d'animaux robotisés et de créatures extraterrestres. Il y a entre autres les globuleux, inoffensifs mais qui ont la particularité d'être collants, ce qui vous ralentit. Les grandes spirales, espèces de grandes hélices volantes qui se dirigent vers vous en broyant tout et en lançant quelques missiles. D'autres encore se débrouillent pour vous

id

Saurez-vous vous montrer digne des enseignements qu'on vous a inculqué? Pourrez-vous sauver votre galaxie? En tous cas pour esquiver tous les tirs, il vous faudra la plus active des visions (Activision). Vive le Kid!



canarder tout en se tenant hors de portée de votre tir. Les plus vicieux attaquent en masse, vous inondant de lasers. Tous rivalisent de stratégies diverses pour vous anéantir. Aussi votre armement est des plus importants: en tuant une petite créature une pastille apparaîtra avec un nom d'arme. En tirant sur la pastille, vous changerez d'arme.

Parmi vos armes on trouve le Fire 2, qui n'est rien d'autre que votre arme d'origine mais deux fois plus puissante. C'est l'arme la plus destructrice. Il y a aussi le Missile Bomb, un gros missile que vous pouvez tirer dans toutes les directions. C'est la seule arme qui arrête aussi les tirs ennemis. N'oublions pas le 3 Way Beam, un laser qui va dans trois directions. Il n'est pas puissant mais il est bien utile. Plus dévastateur, le 5 Way Balkan tire de grosses rafales. Seul regret, elles ne vont pas loin. Quant au Rensha, il vous permet un tir très rapide avec n'importe quelle arme pendant 30 secondes. Il restait le Speed Up. Pas besoin de traduction, non? Vous pouvez prendre jusqu'à deux fois la même arme, ça augmente sa puissance. Vous pouvez les avoir toutes en même temps et choisir à chaque instant la plus appropriée en appuyant sur espace ou en maintenant le bouton de feu appuyé un court instant. Elles sont symbolisées par un icône en bas de l'écran.

Heureusement, lorsque vous êtes abattu, vous ne perdez que l'arme que vous utilisiez à ce moment-là et vous récupérez toutes les autres. A certains endroits du jeu un petit dinosaure de métal viendra amicalement à votre encontre. Ne le tuez pas! Il vous proposera en bonus les armes qui pourraient vous faire défaut.

Les implantations ennemies s'étendent jusqu'au cœur de chaque planète et en leur centre, un monstre géant vous attend. Si vous parvenez jusque là, ce qui n'est déjà pas aisé, et que en plus vous vous débarrassez du monstre géant, qui est à détruire partie par partie, il vous restera à affronter - dans le plus pur style Western - le commandant des lieux. Un duel singulier vous opposera, à armes égales: ce sera à celui qui sera le plus vif (ou agile, ou rapide). Alors seulement votre mission sur cette planète sera achevée et vous pourrez continuer votre tâche sur la planète voisine.

AMIGA 93%

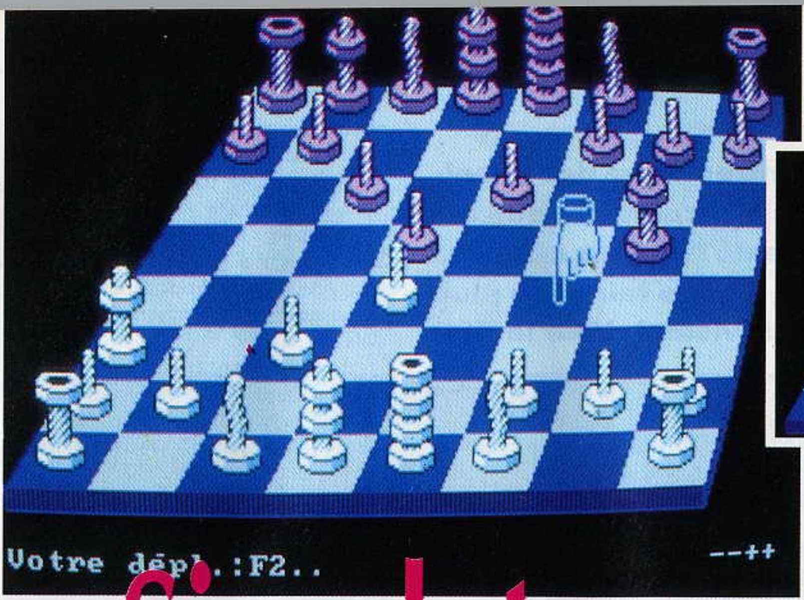
Pour sûr cette version est plus belle que son homologue sur PC Engine, les graphismes sont plus fins, les animations généralement plus détaillées et tous les éléments du jeu d'arcade original de UPL ont été restitués sans oublis, y compris la possibilité de continuer puisque vous avez trois crédits. Ainsi l'ensemble se déroule dans un scrolling multidirectionnel et sur deux plans. Seulement voilà, là où le bât blesse c'est dans la jouabilité: la maniabilité de votre robot n'est pas extraordinaire et le scrolling saccadé du premier plan gêne dans certains cas la distinction de ce qu'il y a à l'écran. Ah, si les éditeurs ne développaient pas une version commune au ST et à l'Amiga et utilisaient pleinement les capacités supérieures de cette dernière... Par contre le deuxième scrolling, celui du fond, est parfaitement fluide. A cause de la maniabilité, le jeu devient vite très dur car il est difficile d'être précis pour esquiver les tirs ennemis, et dieu sait qu'ils sont nombreux! Rassurez-vous, avec une bonne arme comme le "Missile Bomb", il est facile de s'en sortir. Autre point, si vous revenez en arrière tous les ennemis que vous aviez détruits sont toujours là, à l'endroit même où ils étaient avant! Sachant cela il vous suffit d'éviter de retourner sur vos pas, ce qui vous évitera des situations critiques. Tout ça ne sont que de petits détails qui ne nuisent en rien, ou si peu, à l'intérêt du jeu. D'autres jeux du même type en ont des tellement plus gros! Quoi qu'il en soit le jeu est très rapide, quel que soit le nombre de sprites qu'il y a à l'écran. Les gros monstres prennent souvent plus d'un écran et ils sont animés avec une perfection sans égale. Leurs parties tentaculaires articulées ne souffrent d'aucun clignotement, pas un bug. Le jeu est tout ce qu'il y a de plus amusant, avec des pièces cachées, des passages secrets et des personnages assez rigolos. Il plaira à tous, aux blasés du Shoot'Em Up comme aux amateurs de jeu de parcours car il mêle plusieurs genres avec brio. Une valeur sûre.

Yvan Elbaz



GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

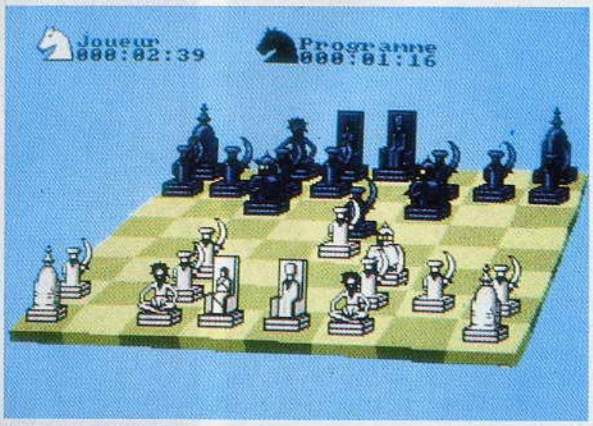
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON



SUR PC



Chess Simulator



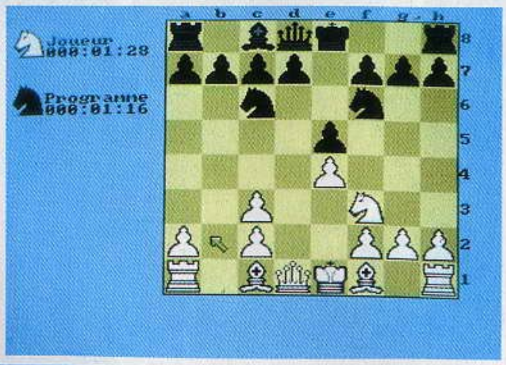
SUR AMIGA

Chez Infogrames, on ne confond pas le goût de l'échec avec celui des échecs.

Chaque saison amène son jeu d'échecs. Depuis le temps, les amateurs doivent crouler sous les logiciels. Remarquons au passage que l'algorithme proprement dit, comme tous les algorithmes de tous les jeux d'échecs européens, a été développé par Oxford Softworks: Infogrames n'a donc fait "qu'habiller" le soft. Et plutôt bien: outre les visions 2D et 3D, Chess Simulator propose des pièces bizarroïdes inspirées du médiéval fantastique, un style indien qui fait très expo coloniale, des pièces africaines avec des girafes et des statuettes et un meccano fabriqué en boulons et écrous. Les puristes, eux, joueront en 2D. Option rarissime, Chess Simulator vous permet d'évaluer enfin votre force en fonction de l'échelle édictée par l'américain Elo. A titre indicatif, Chess Simulator atteint les 2150 points Elo, ce qui laisse, si je ne me trompe, une chance sur deux à un joueur de niveau départemental de le battre.

BôTGV

SUR AMIGA



PC 83%

Du graphisme des pièces découle la lisibilité du jeu. Irréprochable pour les pièces conventionnelles, il n'en va pas de même pour les figurines exotiques rajoutées pour épater la galerie. Les déplacements effectués au clavier sont très rapides et très doux. C'est un véritable plaisir de jouer. De plus, un mode «supervision» permet à deux débutants de jouer sans effectuer de coups illicites. En 3D, il est impossible d'afficher les coordonnées des cases - ce qui n'est pas grave - mais aussi l'horloge ce qui est plus ennuyeux. Et des scories de langue anglaise subsistent dans certains messages. Chess Simulator n'est pas un monstre des échecs, mais il se défend bien (NDLR: Euh, 2150 ELO, on peut même dire qu'il bat 99% des joueurs, quand même!). Si le cœur vous en dit..

GRAPHISME	14
SON	NS
ANIMATION	15
DIFFICULTE	16

AMIGA 86%

Chess Simulator vous propose cinq formes de pièces différentes, mais les amateurs de ce sport cérébral savent depuis longtemps que seules les pièces conventionnelles sont jouables dans les programmes d'échecs sur micro. Tout un tas d'options utiles vous permettront de vous faire aider par l'ordinateur qui vous conseillera les coups à venir, ainsi qu'un retour en arrière, une sauvegarde de vos parties, et encore beaucoup d'autres choses spécifiques qui font de ce programme un indispensable conseiller en échécologie (Infogrames m'engagent quand ils veulent pour faire leur slogans de pub). Pour le fun, vous pouvez vous faire commenter les coups avec une voix digitalisée, en anglais uniquement, et aussi changer la couleur du fond de l'écran, l'orientation du plateau, la couleur même de l'échiquier, bref, vous en faites ce que vous voulez, tout est prévu. En plus, c'est hypersimple d'utilisation: tout à la souris avec des menus qui apparaîtront lorsque vous cliquerez en haut de l'écran, invisibles donc pendant une partie. Graphiquement, les pièces classiques ne vous surprendront pas, fidèles à leur forme originale elles sont claires, autant en 2D qu'en 3D. Si vous n'en possédez pas déjà, Chess Simulator est un jeu d'échec à s'approprier absolument, pour peu que vous aimiez ça.

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	13
DIFFICULTE	16

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA ET ST
PRIX : 259 F


TITUS SOFTWARE
The New
NEW YOR
VOL CXI, N° 38 274
LE CRIME NE PAIE PAS
PREMIERE LICENCE OFFICIELLE DE LA MAFFIA
C'est à Palerme que les dirigeants de TITUS ont rencontré les membres les plus éminents de la Maffia pour des négociations très serrées. A la fin des entretiens, Don C. a déclaré : "TITUS nous a fait une proposition que nous ne pouvions pas refuser, c'est lui qui fera notre jeu".
Plusieurs éditeurs avaient essayé de decrocher cette fabuleuse licence, mais le mauvais sort s'est acharné sur eux. Accidents de voitures et problèmes de santé se sont accumulés sur les autres prétendants... C'est donc TITUS qui aura le plaisir de nous présenter le "premier jeu officiel de la Maffia" : " Le Crime ne paie pas."
Suite pages intérieures.
LA GALAXIE EN PERIL!!
LES
BATTLESTORM
ATTAQUENT.
Une coalition de quatre civilisations extraterrestres a sauvagement détruit une planète dans la constellation de Sirius.
L'unique survivant de ce drame galactique, qui n'a pas voulu faire de déclarations à la presse, est à la recherche des BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les assassins de sa planète.



SUR ST

Spell Bound

Au pays de la magie et du merveilleux, Psygnosis règne en roi.



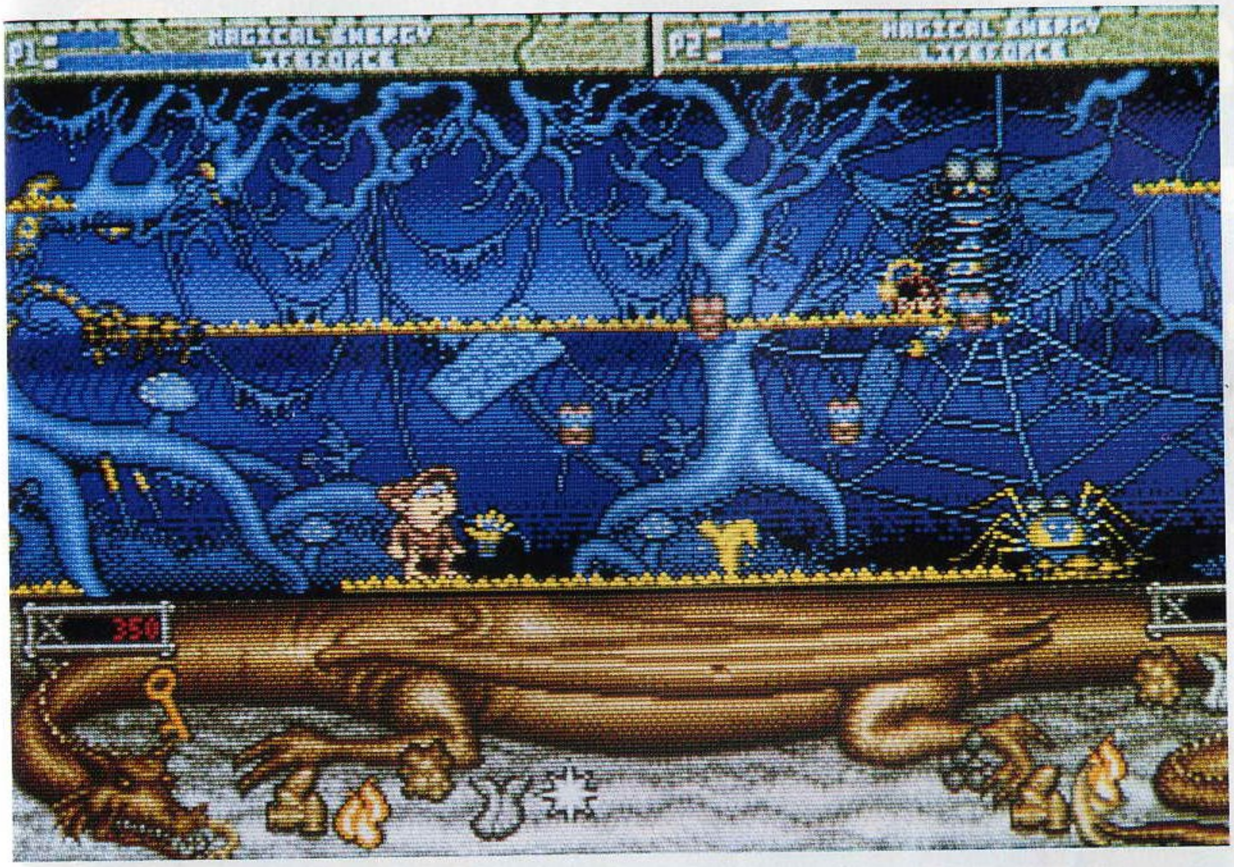
SUR AMIGA

Une corne de linguette, deux pattes de rat musquin avarié, un œil de floutch mort dans d'atroces souffrances et le clou de la potion magique: deux doigts de bave d'Elbaz. Voilà, ma potion magique est prBAOUM! Quel bordel. Vous avez encore essayé des mélanges pas possibles, et tout a explosé. Et en plus, le temps que la fumée se dissipe, votre chat et votre maître en magie ont disparu. Et vous savez très bien que pour devenir à votre tour un magicien, il vous faut immanquablement les conseils de votre maître, et la présence de votre chat. Donc, pas d'alternative possible, soit vous allez chercher les deux disparus, soit vous laissez tout tom-

AMIGA 91 %

Le jeu prend toute sa valeur lorsqu'on y joue à deux, pouvant s'aider mutuellement à résoudre des énigmes et à tuer des monstres. A deux, on est quand même plus fort que tout seul, vu qu'on est deux. Eh, c'est logique. Le seul inconvénient, c'est que les deux personnages sont parfaitement identiques, et on les confond forcément. Les décors sont somptueux, finement dessinés et bourrés de détails comme seul Psygnosis sait les réaliser, dont la couleur dominante change à chaque niveau pour nous plonger dans des ambiances mortelles. Les sprites sont tout petits, ce qui leur permet d'être animés avec fluidité et rapidité, avec en plus quelques mouvements humoristiques, notamment quant ils tombent d'une hauteur conséquente, quelques étoiles leur tournent autour de la tête. Le jeu est construit avec des systèmes de plates-formes, dont certaines parties ne seront accessibles qu'après avoir résolu des énigmes et en empruntant des ascenseurs soulevés par des moustiques (pour une fois qu'elles nous rendent service ces sales bestioles). Plusieurs sorts sont à votre disposition, le plupart ne pouvant être accessibles qu'après avoir récolté de l'énergie magique. Ainsi, vous pourrez voler, créer des murs de feu ou d'eau, etc. Quelques détails sont encore à noter: lorsque vous chutez d'une plate-forme dans un trou, vous vous retrouvez sur celle du haut, avec un peu d'énergie en moins. Y a des dégâts, mais cela vous permet parfois de passer des chemins difficiles. La musique? Vous voulez savoir si en plus de toutes ces merveilles ont droit à une musique superbe pendant le générique et quelques bruitages digitalisés symbolisant les actions? Eh bien oui, en effet, et ça fait plaisir à entendre.

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	14



SUR AMIGA

ber et dans ce cas c'était pas la peine d'acheter le jeu. Vous faites vos bagages en prenant soin d'embarquer avec vous quelques sortilèges, et vous voilà parti dans le pays des maléfices et de la magie noire, dont le grand maître incontesté est Krookose, celui-là même qui retient prisonnier vos deux fidèles amis. Mais comme vous êtes tout petit et pas encore franchement compétitif dans le domaine de la magie, vous pouvez demander à votre frère jumeau de venir avec vous. Vous c'est Sortice, votre frangin Cerorapp (hip hop), les présentations sont faites, vous pouvez commencer votre voyage. Première étape: les marécages interdits. Vous y trouverez des êtres étranges et des poissons meurtriers. Assez pauvre en ennemis, ce premier niveau vous sera facilement accessible si vous arrivez à comprendre l'astuce du chemin à suivre pour ne pas rester bloqué. Deuxième étape: les puits de bave maudite. Vos ennemis les plus importants seront les abeilles. Troisième étape: le château souterrain de la confusion. Il porte bien son nom et vous entraînera dans un endroit dangereux à chaque instant, risquant de s'ébouler sous vos pas. Quatrième étape: les donjons de la mort et de la destruction. Vous remarquerez que plus ça va, plus les titres sont longs. Celui-ci est du domaine du labyrinthe, dans lequel un fou risque de vous retailler le visage à grand coups de hache. Cinquième étape: les terres du roi des lutins. Sixième étape: l'île de l'âme perdue. Septième étape: le domaine des événements fantômes. Ça craint, c'est plein de trucs qui volent. Huitième étape: les portes de l'enfer. Je vous raconte même pas le délire, c'est carrément le diable en personne qu'il faudra abattre. Neuvième et dernière étape: la fin, dans laquelle vous retrouverez enfin vos amis. Et après tout ça, si vous n'avez pas les capacités de devenir un vrai magicien, c'est que vous n'avez fait attention à rien. Parce que l'enfer, question école, y a pas mieux. Je le sais, j'en reviens.

Kaaa

MEGASTAR joystick

ST 89%

Voilà un jeu qui va faire plaisir à mon ST, et qui va enfin exploiter toutes ses possibilités graphiques. Les petits sprites de Spell Bound évoluent dans des décors fantastiques, coloriés avec des dégradés formés d'un paquet de couleurs (à peu près) qui donnent l'impression de se promener en plein délire Tolkiennien. D'autant plus que l'animation des personnages, dont certains mouvements sont réalisés avec plusieurs phases, est suffisamment rapide pour donner une consistance appréciable au jeu. En gros, on se fait pas chier, ça va à donf, c'est précis et c'est mort de rire. Par contre, si vous avez envie de faire vibrer vos tympans pendant la partie, vous avez intérêt à avoir une chaîne stéréo dans votre pièce, parce qu'aucune musique, à aucun moment, ne vient flatter vos oreilles. Quelques bruitages primitifs se font entendre lorsque notre héros ramasse un objet, c'est tout. Vous manipulez le futur magicien au joystick, avec une facilité enfantine sauf pour quelques mouvements tels que sauter, pour lequel il vous faudra un minimum d'entraînement. Spell Bound est un jeu de plates-formes alliant l'arcade avec les ennemis que Sortice doit abattre (aidé de son jumeau, je vous assure que c'est vachement plus facile à deux), et la stratégie, avec les différentes difficultés qu'il rencontrera pour passer certains tableaux. C'est beau, c'est intelligent et c'est humoristique, bref, c'est génial.

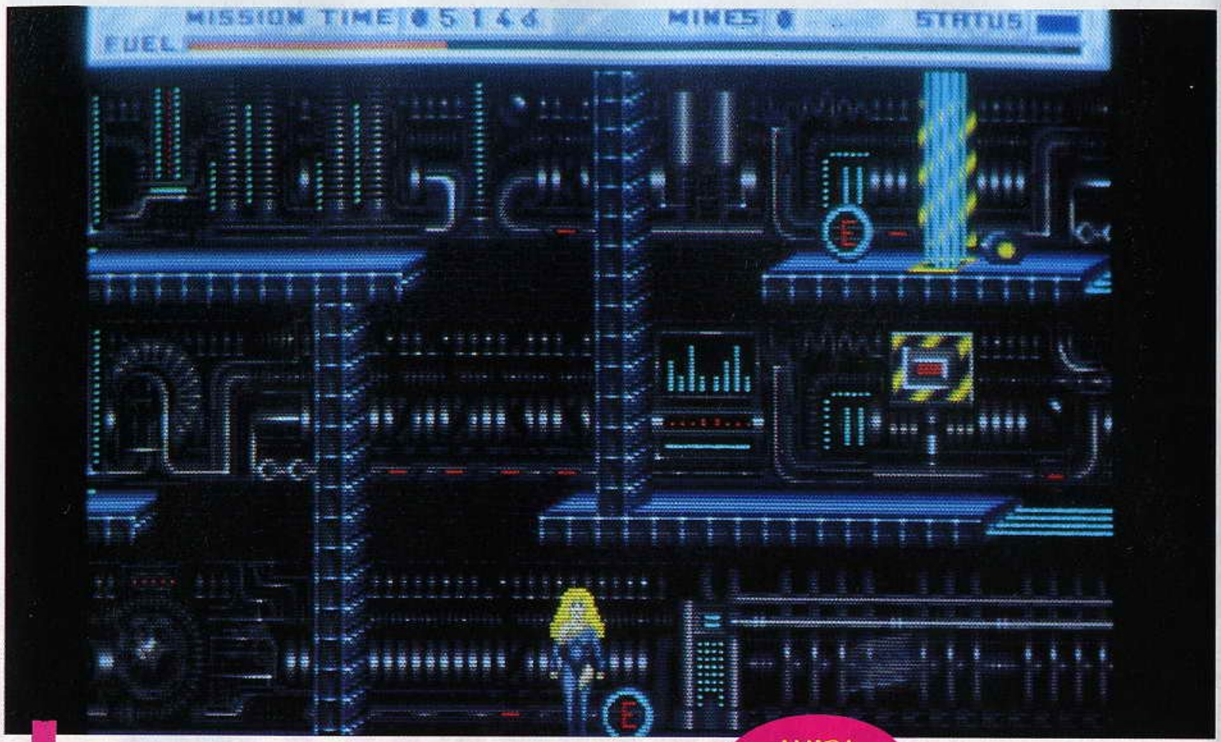
GRAPHISME	17
SON	08
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 199 F

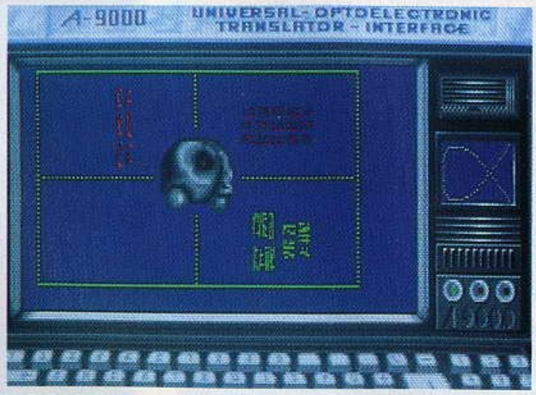
tests

Final Countdown

D'après Demonware, c'est l'Amiga 9000 qui sauvera le monde au XXVème siècle!



Le compte à rebours a commencé dès l'instant où l'Amiga 9000 a affiché, en ces termes laconiques qu'affectionnent les informaticiens, qu'un astéroïde d'une taille colossale sème la dévastation dans le système solaire. Des catastrophes climatiques font bientôt des millions de victimes. Le Soleil en expansion menace de torréfier les stations spatiales entre Mercure et Vénus. Une étrange émission d'énergie est détectée sur la surface de l'astéroïde: sans aucun doute, il n'est pas d'origine naturelle! C'est en fait un vaisseau terrifiant peuplé de robots. Pour le détruire, une centaine de mines et vingt cartouches d'énergie sont téléportées au cœur de l'engin. Mais rien ne prouve que leur rematérialisation se soit effectuée correctement... Il va falloir intervenir sur place...



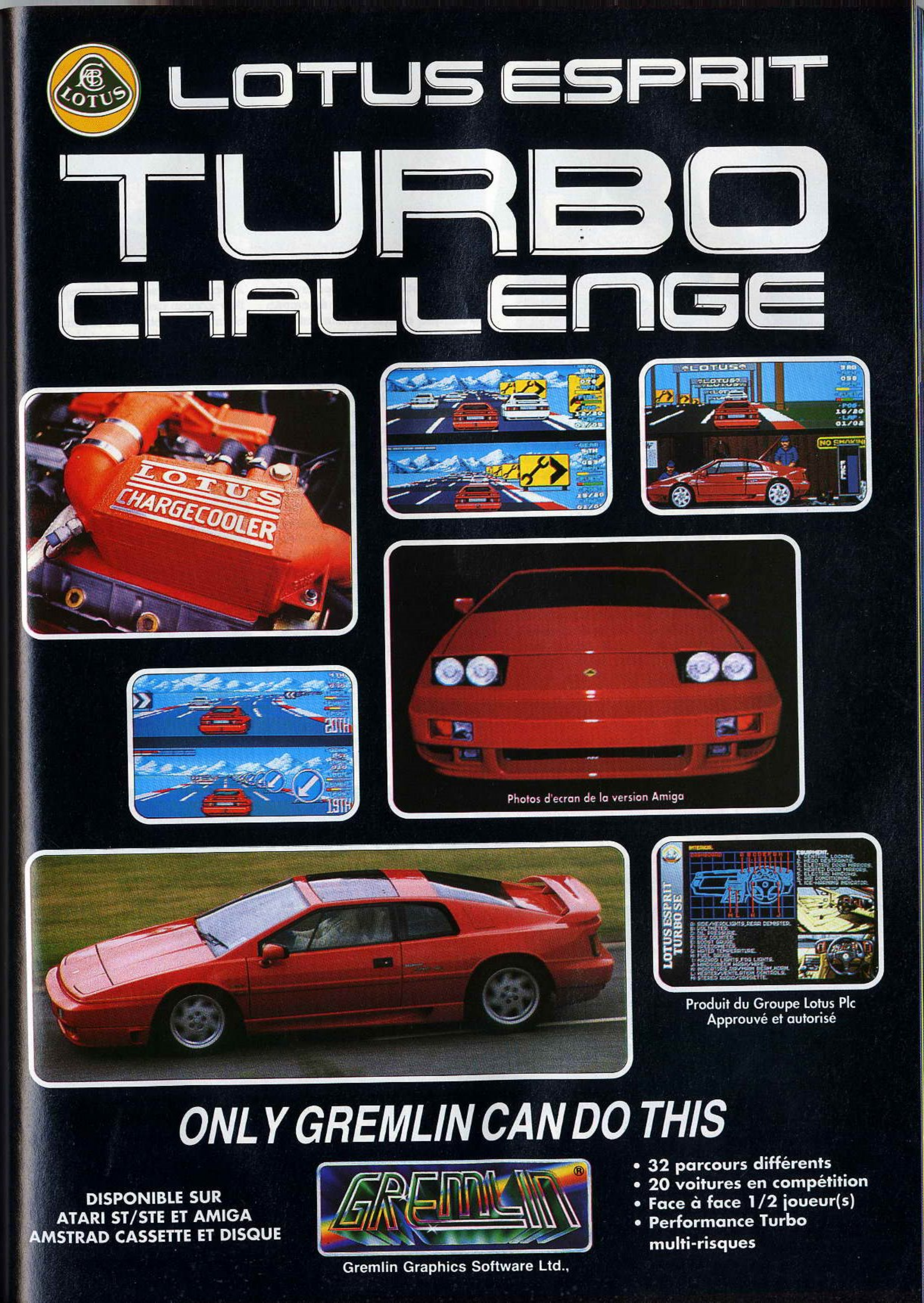
AMIGA 83%

Final Countdown est un jeu double, mais dont chaque partie se complète parfaitement. Commençons par la partie purement arcade. En apparence très conventionnelle, elle vaut surtout par son graphisme fourmillant de détails. L'intérieur de l'astéroïde est inquiétant à souhait, un chef-d'œuvre de décoration high-tech que ne désavouerait pas un cinéaste, avec ses labyrinthes barrés par des champs de force mortels que hantent des robots impitoyables. Le personnage principal est une petite femme toute jolie dont les cheveux blonds volent au vent. Sa foulée lorsqu'elle court est sûrement l'une des plus sexy que l'on vit jamais sur un soft. Ses multiples existences sont cependant fort menacées car, non seulement elle est désarmée, mais les recharges d'énergie qui lui permettent de voltiger dans les airs sont rares. Bloquée sur une plateforme, elle est une proie facile pour les robots. L'astéroïde est largement équipé en terminaux, les fameux Amiga 9000. C'est devant leurs écrans que se déroulent les séquences cérébrales: on pourra en effet utiliser les ordinateurs pour activer ou désactiver certaines fonctions à l'intérieur de l'astéroïde. Le langage utilisé est une variante simplifiée de l'Amiga-Dos avec des DIR, TYPE, LIST, SHOW et autres DEVICE qui font le bonheur des utilisateurs avertis. Nous réserverons pour la fin la plus grande louange qui va de pair avec la plus grosse critique: la bande sonore est fabuleuse! Les bruitages mécaniques, des voix mystérieuses qui chuchotent, le souffle rauque qui parcourt tout l'astéroïde créent une ambiance des plus inquiétantes. Elle n'est malheureusement accessible qu'aux possesseurs d'Amiga munis d'au moins un mega de mémoire. Les autres n'ont droit qu'à un silence pesant qui désamorce tout le côté envoûtant du soft. Dommage pour eux, tant mieux pour les autres...

BôTGV

GRAPHISME	18
SON (512Ko)	NS
SON (1Mo)	18
ANIMATION	17
DIFFICULTE	14

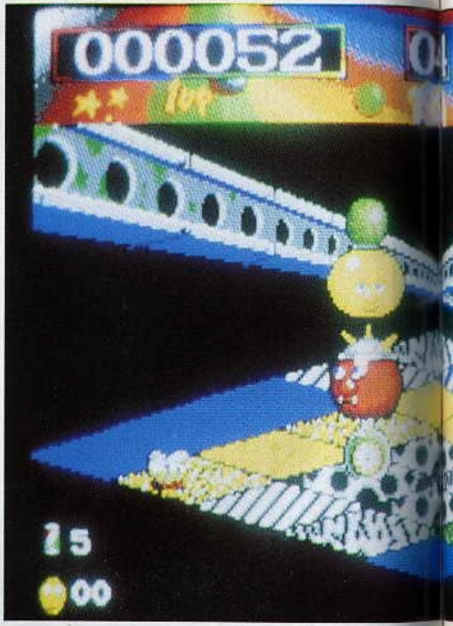
DISPO SUR AMIGA, BIENTOT SUR TOUS LES AUTRES STANDARDS • PRIX : 250 F ENVIRON


LOTUS
LOTUS ESPRIT
TURBO
CHALLENGE
LOTUS
CHARGECOOLER
Photos d'ecran de la version Amiga
LOTUS ESPRIT
TURBO SE
Produit du Groupe Lotus Plc
Approuvé et autorisé
ONLY GREMLIN CAN DO THIS
DISPONIBLE SUR
ATARI ST/STE ET AMIGA
AMSTRAD CASSETTE ET DISQUE
GREMLIN
Gremlin Graphics Software Ltd.,
• 32 parcours différents
• 20 voitures en compétition
• Face à face 1/2 joueur(s)
• Performance Turbo
multi-risques

Manix

Comme ça foutait les boules à Millenium d'être pris pour un ballon, c'est à vous que revient l'honneur de faire rebondir la balle. J'espère que vous n'allez pas vous dégonfler.

Voilà un jeu tout à fait charmant, dans lequel vous devrez faire rebondir un ballon tout rond sur les cases d'un paysage pour le modifier. Ou plus exactement, pour lui redonner son vrai visage, vu qu'il a été complètement modifié par l'explosion de quelques bombes ravageuses. Sur un décor en 3D isométrique, formé, vous l'avez compris, de cases, vous contrôlez Filbert le Gros, qui ne cesse de rebondir. A chaque rebond, la couleur de la case sur laquelle il sautille gaiement change de couleur, selon un cycle de huit. Votre but est de rétablir la portion de décor correspondant à une scène, sachant qu'un niveau complet est formé de huit scènes, et qu'il y a en tout seize niveaux (à vous de faire le calcul). Au début de la scène, votre personnage apparaît sur une case, ainsi qu'un certain nombre de bombes qui explosent et modifient complètement le paysage. Toutefois, vous avez eu quelques secondes pour apprécier le décor avant le chamboulement, et donc de savoir comment il doit être à la fin de la scène. Lorsqu'une case, à force de rebondir dessus, devient comme elle doit être en définitive, le cycle des couleurs s'arrête et vous gagnez dix points. Toutefois, d'autres bombes peuvent tomber du ciel et remodifier tout, si vous ne les mangez pas à temps. Sachez que chaque terrain est entouré d'eau, incompatible avec votre forme physique, et qu'à part dans le premier tableau, le terrain est formée de plusieurs pentes, vous entraînant directement dans la flotte à la moindre fausse manip'. En plus de ça, au fur et à mesure que le jeu avance, des objets viennent vous compliquer la tâche, tel les pics sortant des cases et vous faisant perdre une vie, les monstres qu'il faut soit éviter, soit tuer en leur balançant des boîtes de coca tombant du ciel et que vous pouvez récolter, soit des robots déposant des grenades un peu partout, soit des abeilles qui ont pour mauvaise habitude de planter et de faire des arbres. Mais par contre, d'autres objets peuvent vous être utiles: les boîtes de coca, qui sont au nombre de trois, ayant chacune sa particularité, et des potions magiques pouvant être maléfiques ou bénéfiques, et laissant une flaque d'acide meurtrière si vous ne la chopez pas à temps. Bon, tout ce que je viens de dire compte pour le jeu classique, mais Manix a plus d'un arc à sa corde, et vous pouvez jouer à deux en essayant de progresser, l'un contre l'autre en vous empêchant mutuellement de redonner à la scène le visage qu'on a demandé de faire, ou au mode puzzle. Le mode puzzle a pour particularité de voir les couleurs des cases continuer à défiler











si vous sautez dessus, sans se bloquer lorsque la bonne couleur est sous vos pieds, ce qui demande un effort de concentration assez considérable. En plus de tout ça, un mode kit vous permet de construire vous-même vos tableaux, et un code secret apparaît après chaque niveau pour y accéder directement. Voilà de quoi vous prendre la tête pendant pas mal de temps, je vous l'assure.

ARTEMUS





ST
82%

Une musique parfaitement réalisée et agréable à l'oreille nous montre, avant que le jeu n'ait commencé, que nous sommes bien sur Amiga. Ensuite, les graphismes apparaissent, avec des personnages dessinés façon cartoon, et un décor quelquefois fouillis, dû aux différentes cases juxtaposées. De toute façon, c'est à vous à redonner un visage normal à la scène, alors ne vous plaignez pas s'il y a trop de graphismes différents, c'est que vous faites n'importe quoi. La musique du début durera tout le temps du jeu, rythmant vos rebonds répétitifs. La manipulation au joystick ou au clavier se fait sans problème, pour peu que vous ayez compris la différence entre la direction que vous donnez à votre personnage, et celle qu'il prend, dans le décor isométrique. L'animation des sprites est fluide, tombant la plupart du temps du ciel et effectuant quelques rebonds avant de se poser sur le sol. Manix est un jeu alliant la stratégie et l'arcade dans un monde enfantin et coloré, qui vous donnera pas mal de fil à retordre.

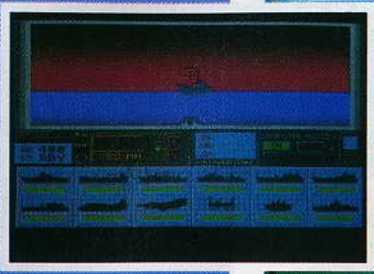
GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

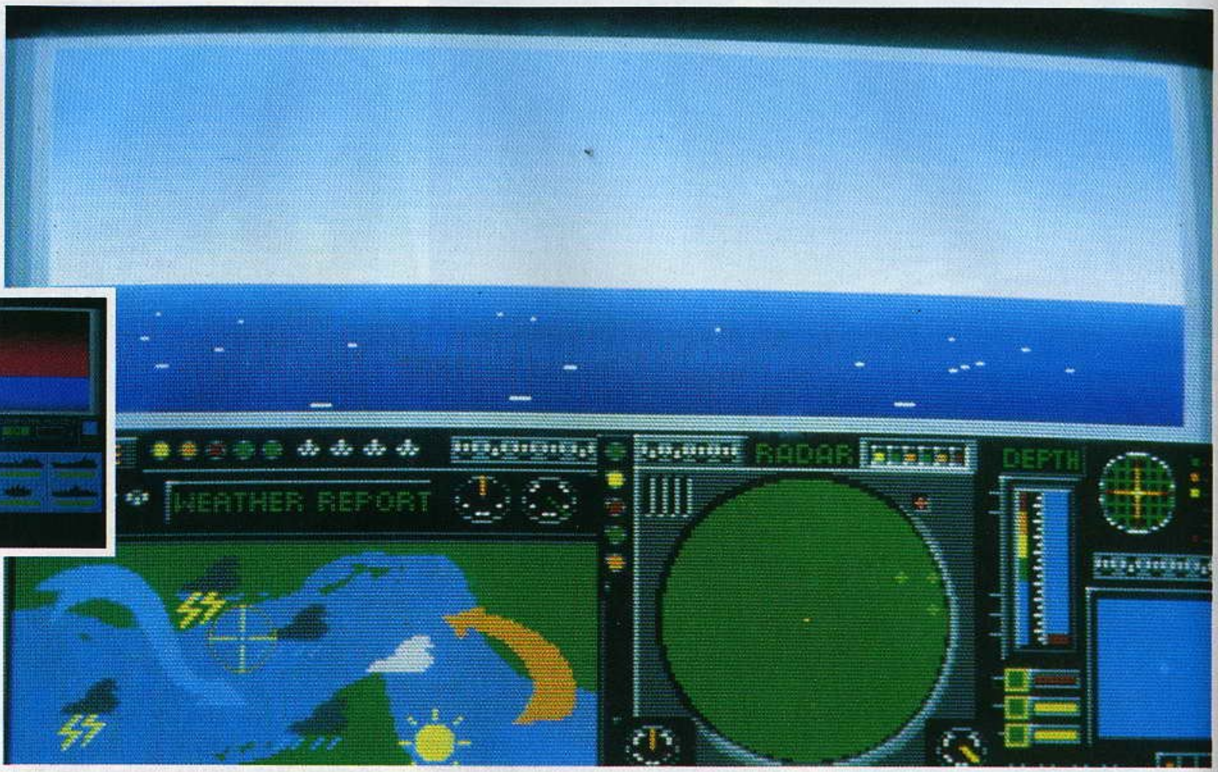
AMIGA
83%

Le ballon peut se diriger de deux manières, soit au joystick, soit au clavier, en sachant que ce sont les directions classiques qui comptent, et que le graphisme en 3D isométrique trompe souvent l'œil. Mais vous vous y ferez. Les graphismes, puisqu'on parle d'eux, sont bien réalisés, avec un décor de pleine lune derrière un écran à la "Populous", et des couleurs variées qui deviendront grises à la fin d'une scène. Le ballon rebondit et se déplace dans une animation fluide, avec un air penaud qui pourra devenir grimace quand il bouffera une bombe, et indéfinissable lorsqu'il se dégonflera. Une musique entraînante se fera entendre durant tout le jeu, sans autres bruitages. Quelquefois l'écran sera surchargé de sprites rebondissant dans tous les sens, mais cela n'altèrera aucunement l'animation, toujours égale à elle-même. Et pour faire plaisir à ceux pour qui l'étranger est un charabia incompréhensible, le jeu pourra être en français, anglais ou allemand, sachant que la traduction française est souvent approximative.

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F





USS John Young

Magic Bytes vous emmène pour une croisière dans les mers les plus chaudes du globe.

L'USS John Young est un navire de guerre américain. L'action est sensée se dérouler en 1997. Et comme l'actualité va plus vite que le développement des softs, les considérations sur la guerre des Malouines et le conflit du golfe à l'époque où l'Iran était l'ennemi datent un peu. Finalement, il vaudrait mieux que les éditeurs ne se mêlent pas de politique internationale et donnent leur soft pour ce qu'il sont: des jeux et rien de plus, ce qui n'est déjà pas mal du tout. Quatre missions sont prévues: l'attaque d'un convoi naval dûment escorté, la chasse au sous-marin, la destruction de plates-formes pétrolières et le combat naval. Bien que sans grade au commencement, vous devrez être présent à huit postes: sur le pont où tout se décide et devant un écran radar, à la salle des torpilles ou dans la tourelle de tir, et si c'est nécessaire auprès du sonar afin de larguer les grenades anti-sous-marins. L'ennemi n'attend pas que vous l'ayez aligné dans votre collimateur: avant même que vous puissiez le voir, de sourdes explosions retentissent et des impacts soulèvent des geysers d'écume. Les engagements sont mouvementés, soulignés par une animation très réaliste et un son impressionnant: rien qu'au bruit, on sait que l'USS John Young a été durement malmené. Ce que confirmera l'affichage des dégâts. Si les moteurs ont été touchés, les coups au but se succéderont et ce sera la fin du beau navire. Pour éviter ce sort tragique, il faudra être le plus rapide dans le choix des armes, quitte à faire appel aux ordinateurs de bord. Et comme il n'y a pas de petits profits, la mission remplie, vous pourrez récupérer les épaves afin de les revendre dans un port et équiper votre croiseur. Les séquences d'action ne doivent pas faire oublier certaines contingences, comme la surveillance de la profondeur ou les réserves d'eau à envisager pour les régions tropicales car les hommes auront soif.

AMIGA 88%

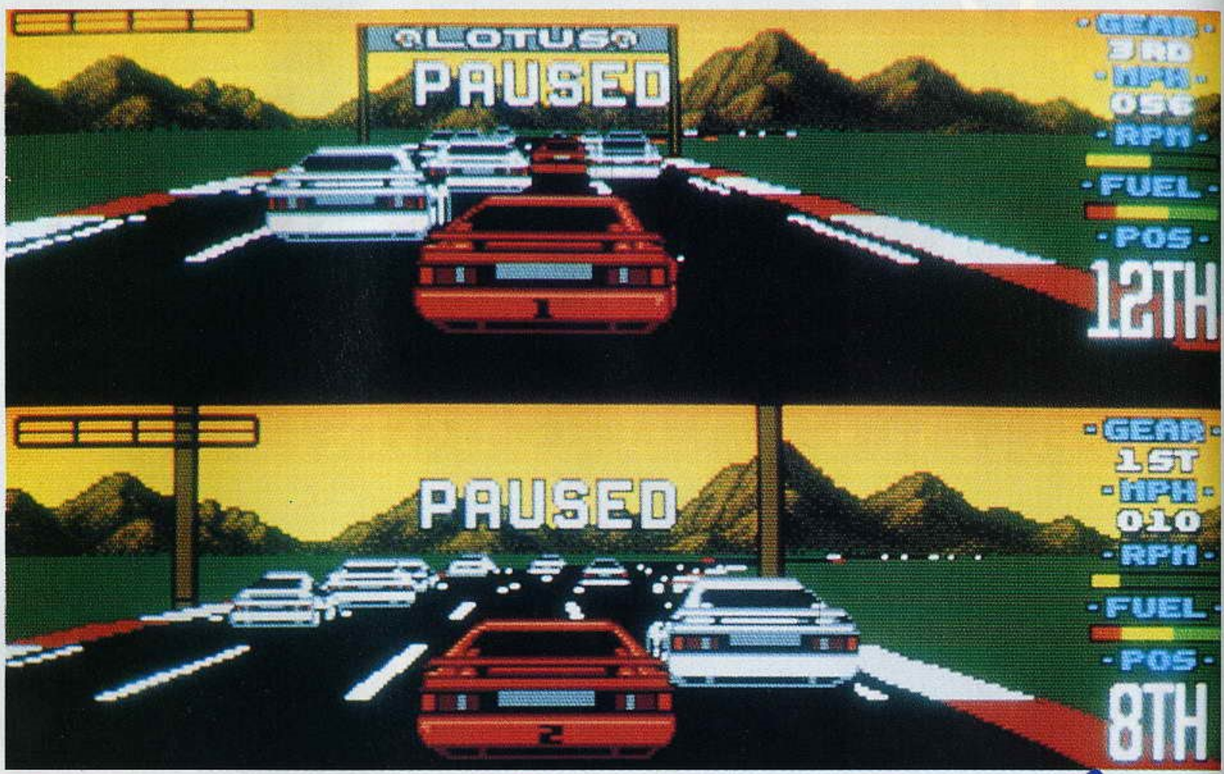
USS John Young se joue essentiellement à la souris ou au joystick, mais il est bon de connaître quelques touches du clavier, celles notamment qui permettent de mouvoir le vaisseau quelque soit l'endroit où l'on se trouve. En effet, il n'est pas toujours possible de rester à la barre alors qu'il faut charger les tubes lance-torpilles ou tirer au canon. Les huit tableaux de bord très détaillés qui se succèdent sous le hublot panoramique deviennent vite familiers. Au cours du jeu, on retrouve cette frénésie qui caractérise la guerre en mer, lorsque les matelots appuient sur des tas de boutons, abaissent des manettes et barrent les torpilles en catastrophe. Joueurs indolents s'abstenir. Le hublot panoramique ne montre qu'une portion du vaste océan et, contrairement aux simulateurs de vol, aucune option ne permet les points de vue multiples. Seul la carte et le radar permettent de localiser l'ennemi. La zone des opérations fait jusqu'à 500 kms sur 900. Il n'est pas question de se déplacer en temps réel et c'est en accélérant le cours du temps que l'on se précipitera au combat. Mines, bateaux et forages possèdent ce «look simulateur» au modelé très fouillé mais dont l'animation est un petit peu saccadée lorsque l'on s'en approche trop et que l'ordinateur commence à renâcler face aux temps de calcul requis. Ce reproche vraiment mineur ne devrait pas faire oublier les qualités premières de ce soft, à commencer par l'ambiance survoltée qui est de mise dans un combat naval et la diversité des cibles (croiseurs, tankers, vedettes rapides, sous-marins, forages, mines...). USS John Young peut être considéré comme LE Simulateur de combat naval par les temps qui courent.

BôTGV

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	15
REALISME	16

DISPO SUR AMIGA, PLUS TARD SUR ST, PC, C64 • PRIX : 260 F ENVIRON

tests

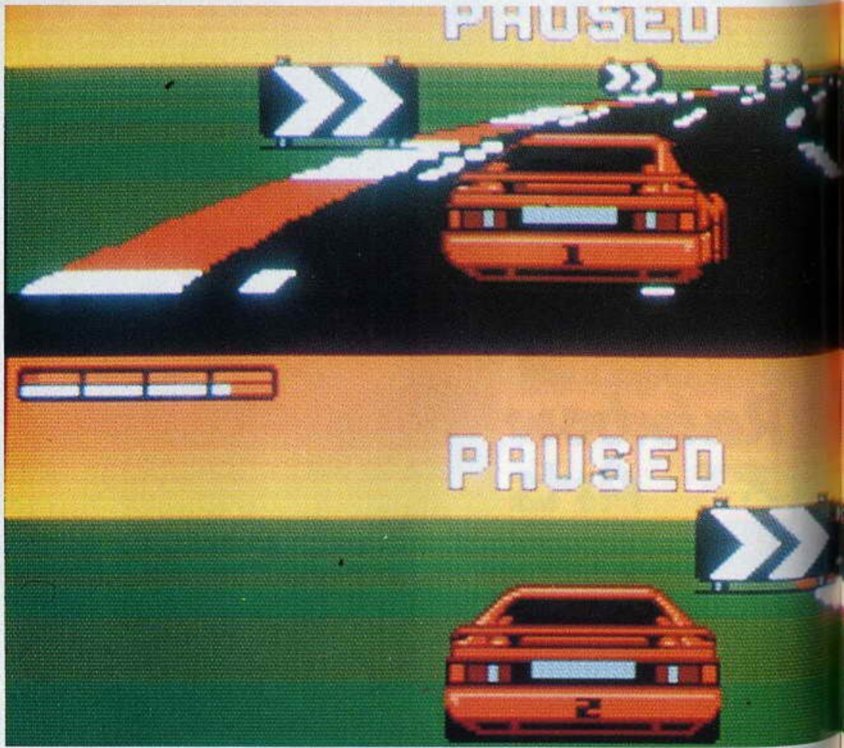


On a tous vu le dernier jeu de Gremlin, et d'une voie unanime on s'est écrié: ça va à donf!

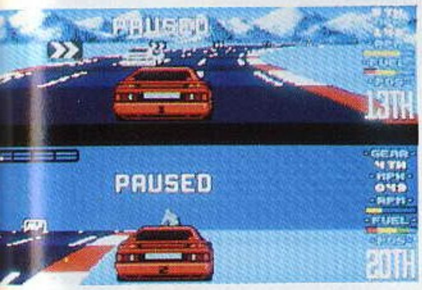
MEGASTAR joystick

Lotus Esprit Turbo Challenge

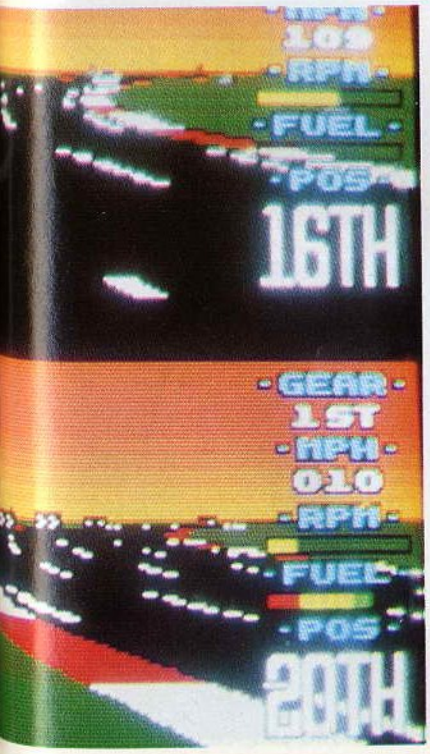
Lotus est une marque de voiture, et pas n'importe quelle marque puisque c'est au volant de cette marque que Patrick Mc Gohan, héros et réalisateur de la série "Le prisonnier", arrive à sor bureau des services secrets britanniques pour donner sa démission. Certes, sa voiture était une Lotus Seven, petite décapotable jaune mignonne comme tout, mais si vous connaissez le générique de cette série, vous avez remarqué à quelle vitesse impressionnante elle avance. C'est d'ailleurs le point fort de ce soft: la vitesse. Mais ne mettons pas la charrue avant les bœufs, car avant d'avoir la joie de voir défiler les routes devant vous, il faudra mettre au point quelques détails. D'abord, un dessin impressionnant de la voiture vue de face vous fera tout de suite comprendre à qui vous avez affaire: la superbe Lotus Esprit rouge ouvre ses phares et les fait clignoter comme pour vous faire de l'œil (Note de Seb: Pt'ing, même les bagnoles elles font de l'œil à Kaaa... Chui dégoûté...). Ensuite, trois options de choix vous sont offertes. La difficulté, divisée elle-même en trois forces de jeu différentes, sachant que la plus facile vous obligera à parcourir sept courses avant de passer au niveau suivant, la force moyenne vous en demandera dix, et la difficile, quinze. Les vitesses: automatiques ou manuelles, selon votre humeur et votre fainéantise; et la musique, qui vous suivra durant toutes les courses, que vous pourrez choisir en sélectionnant le morceau qui vous sied le mieux sur votre autoradio compact disc. Une fois ces quelques menus détails réglés, vous pourrez encore choisir de jouer en entraînement, ou aller directement tenter votre chance sur les circuits. Calez-vous bien au fond d'un fauteuil (bien moelleux de préférence), interdisez à quiconque de venir vous déranger, et partez sur







la route au volant d'une des plus belles voitures de course de monde, ou en tout cas une des plus rapides. La Lotus Esprit vous réserve quelques frissons dont vous me direz des nouvelles. Artemus



AMIGA

93 %

Malgré un titre à rallonge, Lotus Esprit Turbo Challenge est très réussi. C'est même hyper bien. Vous pouvez jouer seul ou à deux, mais c'est bien évidemment à deux joueurs que les courses prennent tout leur intérêt. Faire des queues de poisson à une voiture dirigée par l'ordinateur, bof, ça lasse, par contre balancer son petit frère dans le décor, là c'est drôle. En mode deux joueurs, donc, l'écran est divisé en deux parties, à chaque joueur sa portion d'écran.

La difficulté des circuits évolue, les virages sont de plus en plus serrés, se suivent de plus en plus près, et vos adversaires (les 20 voitures dirigées par l'ordinateur) sont de plus en plus fourbes et rapides. Il faudra se battre pour finir le dernier tableau.

Techniquement parlant, ça va très très vite. Les panneaux sur le bord de la route défilent rapidement, et même quand ils sont très nombreux cela ne ralentit pas le jeu. Les décors du fond scrollent latéralement, et en plus ils sont jolis: le ciel est composé d'un dégradé de couleur... Ba, ba, ba, je vous dis que ça. Même votre oncle photographe il a jamais eu des ciels aussi beaux.

En ce qui concerne les voitures, l'animation est, elle aussi, très jolie et fluide. Quand vous tournez, le déplacement est décomposé en de nombreuses étapes. On s'y croirait. Pas d'explosion quand vous sortez de la route, se prendre un panneau publicitaire ne vous fera que ralentir un maximum; et si le choc est vraiment violent, vous vous retrouverez à l'arrêt.

En cours de course, un petit compteur graphique indique, en coloriant des cases, à combien de tours vous en êtes. Surveillez bien le compteur de votre adversaire. Sur le côté de l'écran se trouvent aussi les indications habituelles pour les jeux de voiture: vitesse engagée (automatique ou manuel), vitesse en mètres par heure, votre position dans la course, et le fuel restant. Tiens, en parlant du fuel, quand votre compteur est pratiquement à zéro, il faudra penser à vous arrêter sur la voie de décélération, indiquée par un panneau côté gauche, pour faire le plein.

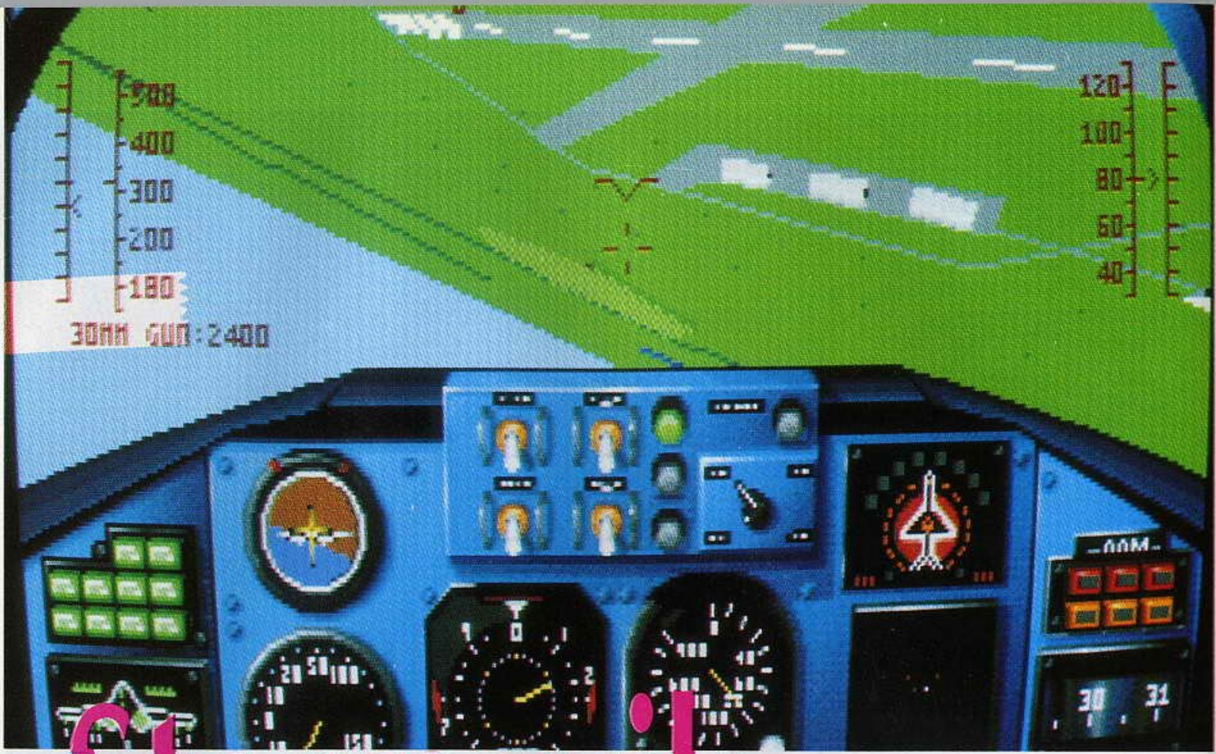
Bref, inutile de s'étendre plus longtemps, Lotus Esprit Turbo Challenge est vraiment un très bon soft, rapide et amusant. Garçon! Un mégastar siouplaît!

Seb

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

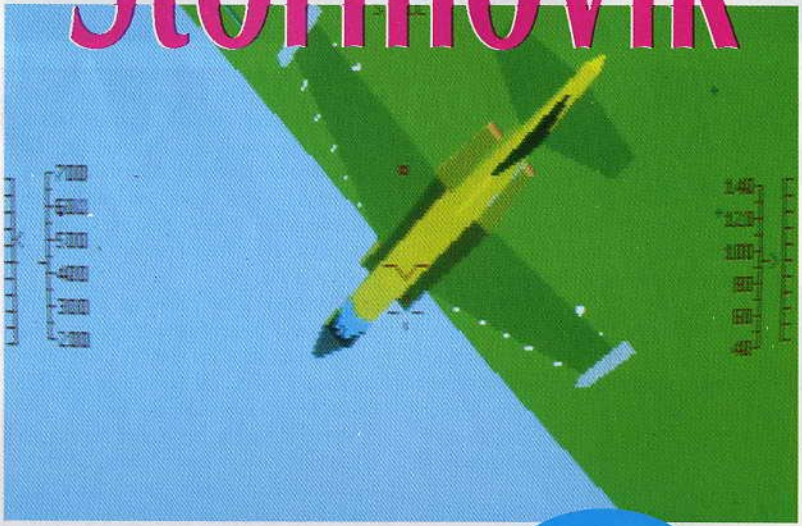
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET, PLUS TARD, SUR CPC
PRIX : 249 F

tests



Stormovik

Voler à bord d'un Sukhoï, c'était encore impensable il y a quatre ou cinq ans. Mais entretemps, Electronic Arts a découvert la perestroïka et la glasnost.



Le Sukhoï 25 Stormovik est un avion d'attaque au sol. Extrêmement maniable, il vire très serré. Sa vitesse n'est pas élevée, ce qui est plutôt un avantage pour les missions qui lui sont dévolues. Mais sa puissance de feu est redoutable. C'est à bord de ce chasseur que vous devrez défendre l'Allemagne nouvelle contre mille dangers inattendus. Les opérations, plus d'une trentaine, se déroulent sur trois ans à partir de 1991. Destruction de convois routiers, d'usines où sont terrés des terroristes, de sites d'artillerie, rencontres avec des zincs ennemis seront votre lot quotidien. La lecture assidue de la Pravda vous tiendra au courant des événements qui se déroulent à l'ouest de la ligne Oder-Neisse.

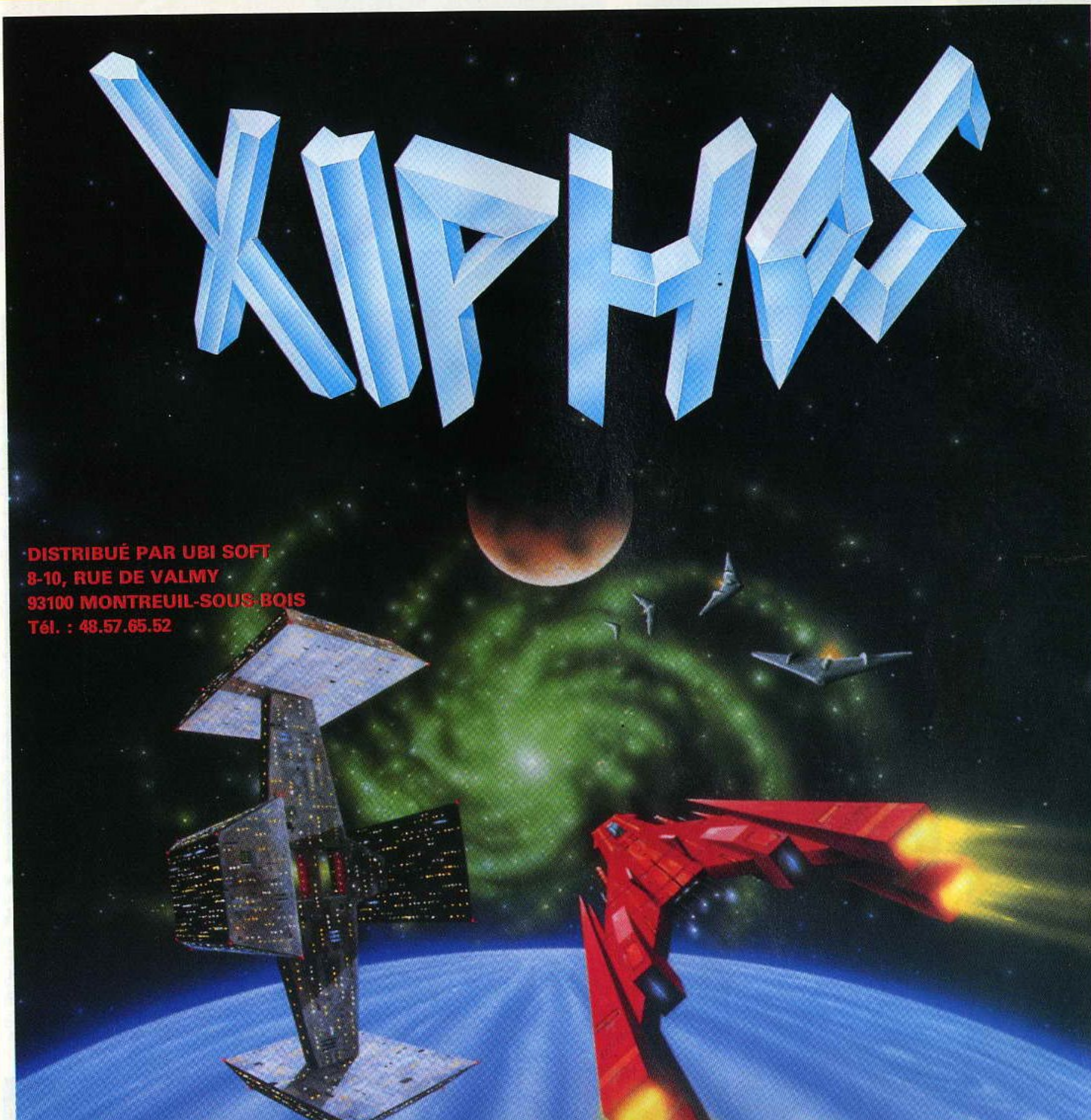
PC
90%

Le manuel commence par une véritable apologie du capitalisme et de la libre entreprise, des fois que le marteau et la faucille qui émaillent le jeu auraient donné de mauvaises idées. Stormovik n'est pas, en effet, un soft soviétique, mais une fabrication pur jus américain. Ce qui n'enlève rien à ses qualités, loin de là! Le simulateur est toutefois assez conventionnel, dans l'esprit de Chuck Yeager's AFT 2 auquel il fait immanquablement penser. En fait, tout le charme de Stormovik est dans la décoration. Le tableau de bord d'abord, avec ses plaques en fer et ses gros boutons; le climat ensuite, imposé par le soft, avec des crépuscules grisailleux, un ciel plombé style «retraite de Russie» ou des bruines brumeuses. En vol dans la nuit claire, on reconnaîtra les principales constellations. Le système d'orientation est rudimentaire. En fonction de la destination imposée par le plan de mission, il faut positionner un énorme bouton en bakélite. Une flèche indiquera ensuite la direction à prendre pour maintenir le cap. Si cet instrument était détruit, il faudrait recourir à la boussole (avec les indications des points cardinaux en cyrillique!). C'est au combat que le Sukhoï donne la pleine mesure de sa maniabilité. L'engin est plus que remuant, il réagit à la moindre sollicitation. De ce fait, aligner une cible dans le collimateur exige de bons réflexes. Car en un rien de temps, l'horizon bascule dans tous les sens, les instruments s'affolent, le sol se dérobe, le tout dans un tel sifflement de réacteurs qu'on s'y croirait (même sans la carte sonore AdLib qui rajoute en plus de la musique). La réalisation irréprochable et le look soviétique admirablement bien rendu seront-ils toutefois suffisants pour assurer le succès de ce soft? Espérons-le. En tout cas, il trouvera facilement preneur à Moscou.

BôTGV

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	16
REALISME	18

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 249 F



A l'aide de graphismes 3D époustouflants et hyper rapides, **XIPHOS** vous plonge au cœur d'un conflit spatial plus détaillé que jamais.

Vous vous retrouverez au centre de gigantesques batailles galactiques, traverserez des champs d'astéroïdes, parlerez à des extra-terrestres, rencontrerez des créatures plus étranges les unes que les autres, explorerez six univers gigantesques à la recherche de la confrontation avec le supérieurement intelligent **XIPHOS.**

***XIPHOS** n'est pas pour les constitutions faibles et les sensibles !*

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC et compatibles.

ELECTRONIC ZOO

Access VISA

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Battle Comm

Si Ocean avait voulu que les chars volent, il leur aurait donné des ailes.



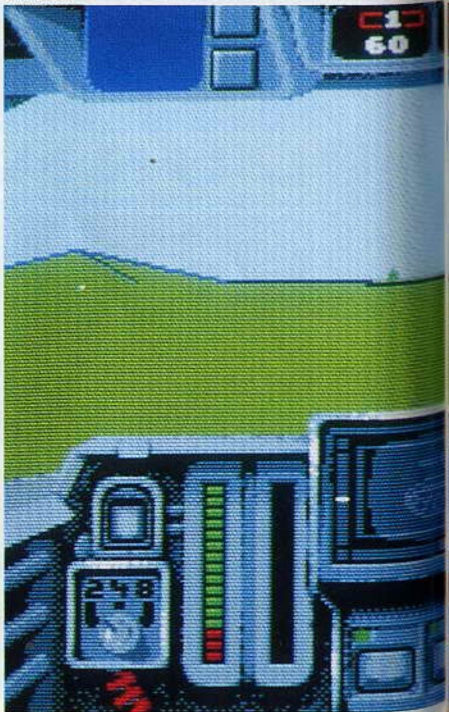
AMIGA

Le char Mauler est un tank héliporté. Il est donc relativement léger, extrêmement rapide et maniable. Sa spécialité: être largué par un Stealth Chopper derrière les lignes ennemies afin de le prendre à revers. Autant dire que l'équipage s'adonne aux joies exaltantes de la mission-suicide et que, dans ce type de combat, il vaut mieux être très mobile. Autrement, on ne fait pas long feu. Les états-major n'étant pas chiens (quoique...) le char Mauler a été équipé en conséquence, à savoir un armement quasiment james-bondien. En effet, en plus de l'inévitable tourelle avec un bon gros canon de 120 mm qui fait mal, le char peut être équipé par une vaste gamme de missiles sol-sol, certains guidés par câble. Mais il y a plus

ST



AMIGA



nand



ST

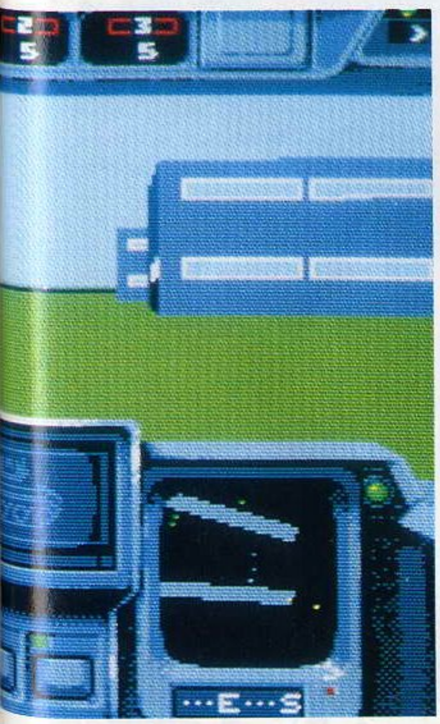


AMIGA

sournois. Les bombes en grappe par exemple, à têtes multiples.
Projeté par un mortier, l'obus retombe au bout d'un parachute avant d'éparpiller huit bombes dans un rayon de 50 mètres.
Ajoutons le «skeet», qui traverse le champ de bataille à trente mètres d'altitude, scrutant le sol de ses senseurs infrarouges: dès qu'il passe au-dessus d'un engin, il explose.
Pour clore le chapitre de la casse, signalons le rayon laser de 200 kW qui, en insistant un peu, viendra à bout d'un missile.

Dans la gamme des armes défensives, on trouvera les leurres thermiques bien connus des pilotes de chasse et des générateurs de nuages de poussière d'aluminium que les radars adverses confondent immanquablement avec une poupée gonflable géante (ce qui détourne efficacement l'attention de l'ennemi). Le Mauler voit bien sûr la nuit et il est équipé de jumelles et d'un radar. Et si vous arrivez à vous maintenir en vie, et mieux à remplir votre mission, vous pourrez vous offrir une vidéo arrière, des fois qu'on vous filerait le train. Tout cela me donne bien envie de traîner mes chenillettes sur un champ de bataille plein de feu et de fureur, de chars malfaisants, d'hélicos et d'avions.

BôTGV



AMIGA
82%

Avant d'aller au casse-pipe, il est indispensable de sélectionner quelques armes. Le matériel défile dans une fenêtre, avec une animation extrêmement fluide qui le montre sous toutes ses coutures. Avec ce genre de détail, on est mis en confiance, Battle Command est certainement un bon soft! On ne pourra pas, dans un premier temps, piller tout le catalogue: le poids est limité à une petite tonne, et comme le moindre gadget pèse ses 250 kg, on atteint vite la limite. La mission choisie, on se retrouve aux commandes du monstre. Contrairement aux boîtes à sardines habituelles qui ne montrent qu'un tout petit peu de Schlachtfeld (terrain d'abatage en allemand littéral, pudiquement traduit par «champ de bataille»), le Mauler offre une vision panoramique du plus bel effet. Les affreux boutons qui pullulent sur les vieux tanks sont rares. Bref, le Mauler est clean comme un salon. Il ne manque que le frigo et le bar. Battle Command se manie à la souris ou au joystick. Les touches de fonction permettent de voir le char de l'extérieur et de recenser d'éventuels dégats. Des icônes activent l'une ou l'autre des quatre armes choisies, la vision diurne ou infrarouge ou le grossissement du périscope. Pas de galère de chenillettes à manier savamment: la souris permet de se déplacer avec une facilité sidérante. Quand le char est poussé à 120 km/h par toute la puissance de ses 2.000 CV, le décor en 3D défile avec une fluidité que pourraient lui envier bien des simulateurs de vol. La souris remplit deux fonctions, la sélection des icônes et bien sûr la conduite. Si au début on confond une marche avant et la sélection d'une option, par la suite on s'y fait rapidement et là, ça craint pour les malheureux adversaires. Le petit écran radar est d'une utilité incontestable pour repérer les ennemis, les mines invisibles et les collines qui serviront de repère. Et qu'il vaut mieux ne pas tenter d'escalader car, piètre grimpeur, le Mauler y laisserait ses chenillettes. Le combat est ponctué d'explosions sur fond de bruit de moteur qui ronfle comme une chaudière. Libéré des contraintes de la simulation pure et dure (un char lourd, quelle ventouse!) le joueur pourra se donner à fond sur ce Mauler très vif qui ne laisse pas une seconde de répit. Voilà de la belle arcade, du combat bien simulé, et un intérêt qui ne retombera pas de sitôt!

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

ST
82%

La rapidité des graphismes vectorisés n'a rien à envier à ceux de l'Amiga. On retrouve les fantômes blancs de la vision infra-rouge et les décors très bien faits de la vision de jour.

Le son bien sûr est moins rond, plus métallique, mais quand ça cartonne, il y a de quoi sursauter. Du beau boulot.

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F







Spiderman

L'araignée, l'araignée, est tombée dans la purée. Chez Titus, chez Titus, il faut y aller en bus. Prend gaaaaaarde, car Spiderman est là.

C'est le grand retour de l'immense célébrité qu'est notre ami et sauveur à tous: Spiderman. Enfin, quand je dis immense, c'est la réputation qu'il a parce qu'en fait, il est tout petit, minuscule, nain, et il se balade dans un nombre incroyable de tableaux à la recherche de Mary Jane (mais non, pas à la recheche de Marijuana, n'allez pas lui coller une image de drogué à ce pauvre gars), enlevée par le docteur Mysterio. Vous n'en savez pas plus, sinon que le repaire du doc est bourré de pièges plus démoniaques les uns que les autres, qu'il faudra déjouer au mieux. Mais je vous fais confiance, avec votre déguisement passe-partout et vos toiles d'araignées collantes que vous pouvez balancer partout, vous vous en sortirez.Maintenant que vous connaissez l'aventure que vous allez vivre, laissez-moi vous raconter une anecdote. Notre rédacteur en chef, Michel Desangles (dit "Georges" au sein de la rédaction) a suivi toutes les aventures de Spiderman depuis leur première parution dans le magazine Strange. Jusque là, rien d'extraordinaire. Mais arrivé au numéro quatre-vingt-dix neuf, la fiancée de son héros favori est décédée. Brisant ses rêves les agités, il s'est jeté le mois suivant chez son marchand de journaux le plus proche (où, plus tard, il achètera le Psikopat (en vente partout)), pour se procurer la suite des aventures arachnophiliques. Sa déception fut grande lorsqu'il ne revit pas celle pour qui il avait si souvent vibré. Espérant un retour dans le numéro cent-un, il acheta, pour la dernière fois de sa vie, la revue Strange. Acune trace de la fiancée de Spiderman. Elle était morte, et bien morte. Depuis, il pense à elle chaque nuit, et sa vie s'est résolument dirigé vers la quête futile de cette femme qu'il a tant aimé. Et c'est pour épancher un peu sa douleur qu'il m'a demandé, le sanglot dans la voix, de vous raconter cette histoire. Merci de m'avoir écouté.

KAAA





AMIGA 88%

La particularité de Spiderman, c'est la taille des sprites. Leur minuscule taille. Ils ne font pas plus d'une vingtaine de pixels de haut, et se promènent dans un espace gigantesque à la recherche d'une porte dérobée ou d'un ennemi à dégommer. Ils sont dessinés à la réaliste, dans le pur style cartoon de SF des années cinquante, et sont animés avec souplesse et rapidité. Les décors sont dessinés parfois simplement, lorsque vous êtes dans les souterrains, par exemple; et de façon détaillée quand vous êtes à l'extérieur. En général fins et compréhensibles, ils cachent des boutons secrets faisant coulisser des murs menant à d'autres salles du parcours. En appuyant sur "fire", Spider (je l'appelle par son petit nom) lance un fil de toile d'araignée qui peut s'accrocher à toutes les parois. Ensuite il peut y grimper et se retrouver au plafond, sur lequel il pourra marcher. Aucun problème pour se promener la tête dans tous les sens. J'aimerais pas l'avoir au-dessus de moi après qu'il ait fêté le nouvel an. Cette adhérance particulière lui permet de se promener partout, du sol au plafond (on a voulu le payer très cher pour jouer dans une pub de détergent, mais il a refusé. On achète pas si facilement un homme qui a vu sa fiancée mourir au numéro 99 de Strange) et sortir des salles en passant par une ouverture au plafond. En tirant sur un ennemi, il le paralyse pendant quelques secondes, mais il ne tue jamais. Parce qu'en plus il est moraliste. C'est un homme BIEN. La manipulation au joystick est un peu compliquée au début, surtout quand il faut le diriger la tête en bas, où ses réactions ne sont pas évidentes (vous savez, il a beaucoup souffert, il ne faut pas le brusquer, il est encore fragile). Sur le côté droit de l'écran, une reproduction de notre héros en plein écran (pour la hauteur), découvrira sa chair pour nous offrir la vue de ses tibias et de ses péronés, jusqu'à devenir un squelette tout entier, symbole de votre mort immédiate. En sachant que tous les ennemis vous épuisent lorsque vous les frôlez... La taille des sprites offre au joueur un espace de jeu conséquent, et c'est bien agréable. C'est un jeu d'arcade/aventure qui vous obligera à penser, pour comprendre le mécanisme machiavélique de certaines pièces.

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	12

PRIX : 249F
DISPONIBLE SUR ST AMIGA



FEEL THE POWER...
S.T.U.N. RUNNER
Un jeu de machine à sous étonnant – maintenant un jeu d'ordinateur étonnant
Prenez les commandes et pénétrez dans le monde à trois dimensions terrifiant de S.T.U.N. Runner. Voyagez au 21ème siècle et éprouvez les sensations fortes de la course à des vitesses dépassant 1400 kilomètres/heure.
Passionnant... Stimulant. Le réseau de tunnels S.T.U.N. vous coupe le souffle. Comme lors d'une course de bob, vous pouvez augmenter votre vitesse en allant sur les murs extérieurs du tunnel. Faites sauter les engins téléguidés blindés et les Mag Cycles qui vous barrent le chemin et tapez dans les tampons turbocompresseurs pour recevoir une injection de vitesse massive. Ces tampons vous catapultent à des vitesses vertigineuses – si rapides que vous semblez transparent et vous pouvez même traverser les véhicules ennemis sans vous faire de mal.
Faites les divers écrans de défi et courez dans le réseau S.T.U.N. vers le "défi ultime".
Ressentez la puissance!
Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Programmed by: The Kremlin
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ Atari Games Corporation
Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81-780 2224
Photos d'écran sur IBM PC (EGA)
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK



PHOTOS SUR AMIGA

MEGASTAR joystick

James Pond

Le Millenium est un composant si secret que seul James Pond le connaît.



La réputation de Millenium croît de jeu en jeu, et James Pond est probablement leur meilleur à ce jour. James Pond est un agent secret sous-marin adorable tellement il est mignon, qui a un permis de tuer et franchement, on ne croirait jamais à le voir qu'il est sans pitié et qu'il a des nerfs d'acier. Il en a cependant besoin, car la planète compte sur lui pour la sauver des dangers qui la menacent. C'est un poisson, au fait. D'où le fait qu'il soit sous-marin, ça aide bien. Sa mission est d'accomplir/de résoudre douze épreuves/énigmes, parmi lesquelles le retrait de containers radio-actifs, le rebouchage des fuites d'un supertanker, afin de sauver les homards, les sirènes et la faune aquatique toute entière de l'inévitable extinction. Oui, il faut l'avouer, James est écolo à donf, mais le fait qu'il vive sous l'eau justifie pleinement son empressement à garder son environnement propre.

Le premier niveau donne le ton du jeu. Vos voisins homards ont été pris dans des paniers de pécheurs, et ils seront bientôt remontés à la surface pour atterrir dans l'assiette d'un humain, ce qui pour vous est un destin pire que la mort. Les pauvres zomards n'ont qu'une minute avant d'être repéchés et une horloge à l'écran décompte le temps qu'il leur reste avant l'issue fatale (règle n°27: une issue est soit de secours, soit fatale). Pendant ce court temps, vous,

James Pond, devez non seulement libérer les pauvres créatures mais également trouver les clés qui permettront d'ouvrir les paniers. Ce dernier point est relativement facile car les eaux sont limpides, mais s'approcher des homards capturés est bien plus difficile car des hordes de crabes et de piranhas les surveillent. Et quel est le plat préféré des crabes et des piranhas? Le James Pond à la sauce aux échalottes. Faites gaffe, donc. Le seul moyen de les neutraliser est de souffler une bulle d'air pour les emprisonner à l'intérieur. Si vous n'êtes pas assez précis, ou assez rapide, vous perdez une vie. Une fois le méchant embullé, il suffit de le toucher, et la bulle éclate, laissant place à un bonus qui rapporte des points. Une fois tous les homards libérés, le tableau est terminé, mais vous n'aurez pas le temps de muser en route car le temps se décompte rapidement. Il y a d'autres créatures peu amicales qui essayent de vous grignoter pendant que vous nagez, la plus grande prudence est donc de mise. Il vaut mieux ramasser tous les bonus qui apparaissent - des casques stéréo, des bagnoles, des anneaux plastiques, des autobus, etc - dont certains vous rendent invincibles pendant un court instant, ou vous permettent de nager deux fois plus vite, ou alors vous rendent complètement saoûl, ce qui transforme votre technique natatoire en quelque chose de tout à fait inédit qui mériterait la création d'une épreuve "100 mètres nage libre complètement beurré" aux jeux olympiques. Une fois le niveau terminé, un tunnel apparaît et vous pouvez l'emprunter pour accéder aux niveaux suivants.

Le second niveau est un gigantesque labyrinthe à l'intérieur d'un vivier, dans lequel sont déversés des tonnes de déchets radio-actifs. Vous devez aider la population piscicole à s'échapper avant qu'ils ne mutent. Ça paraît très simple, mais c'est en fait assez difficile, car certains chemins sont des voies sans issues et d'autres sont bloqués par des roches. Il faut là encore éviter les méchants crustacés et le contact avec les containers phosphorescents. Vous pouvez même sortir la tête hors de l'eau (notez au passage les mouettes et les goëlands), mais dans ce cas votre énergie diminue rapidement.

Un autre niveau permet à James de prouver ses talents d'agent secret. Du pétrole s'échappe d'une installation sous-marine, polluant les alentours, et la seule manière de se tirer de ce mauvais pas consiste à récolter les bâtons de dynamite qui parsèment le terrain et de les amasser au pied de la structure pour la faire exploser. C'est un niveau très dur, car des gardes patrouillent dans le secteur, et le temps s'écoule très rapidement. Croyez-moi, vous y perdrez plus d'une vie.

Dans un des niveaux, James a l'occasion de prouver que son charme est toujours aussi efficace: il doit retrouver un peigne magique qui rendent les sirènes folles amoureuses de lui. Dans un autre, vous vous retrouvez face à face avec Barbe Bleue, le terrible pirate (et c'est une erreur de scénario, car Barbe Bleue, c'est Henri VIII, qui tuait ses femmes et les foutait au placerd. Les pirates, c'est Barbe Noire et Barbe Rouge. A mon avis, Chris Sorrel est daltonien), dans l'épave du vaisseau qui repose au fond des mers depuis des siècles. En y nageant, vous allez mourir de façon incompréhensible. On vous livre le truc: des méduses transparentes rôdent dans les parages, et si vous ne trouvez pas une paire de lunettes à rayons X (celles qui permettent de voir sous les vêtements), vous ne pourrez pas les éviter. On vous aide encore plus: les lunettes sont sous le vaisseau, pas loin du mur de briques.

Pendant le jeu, vous pourrez régulièrement aller visiter votre ferme aquatique où sont entreposés tous les objets que vous avez ramassé. Si il vous manque un objet, le jeu vous préviendra en vous demandant de retourner au boulot.

Derek



AMIGA

93 %

James Pond est le jeu le plus coloré et le plus marrant depuis Rainbow Islands. Son animation superbe, ses scrollings différentiels extra-cools et sa variété en font un must pour les joueurs avides d'action. Beaucoup d'attention a été consacrée aux graphismes, et ils contiennent de nombreuses notes d'humour. Parfois, vous serez tellement étonné par leur qualité que vous vous ferez bouffer bêtement, parce que vous n'avez pas vu arriver un méchant. Les effets sonores, comme les bulles, les cris des goëlands, et le triste grognement de James lorsqu'il meurt sont un pur délice. Il n'y a aucune restriction à la qualité de ce programme, ce qui prouve bien qu'il n'est nul besoin de payer cher une licence de film pour faire un bon jeu. James Pond est sans prétention, mais c'est un excellent jeu, et marrant en plus, ce qui ne gâche rien.

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	18
DIFFICULTE	18

ST

93 %

Sur ST tout court, vous n'aurez que 16 couleurs au lieu des 32 de l'Amiga, mais en toute franchise, on ne s'en aperçoit quasiment pas. Sur STE, en revanche, vous aurez toutes les couleurs, grâce à des petites routines particulières des excellents Steve Bak et Chris Sorrel. Le son est parfait, ce qui est rare. Et c'est un des jeux les plus agréables à manier qui soient sortis depuis longtemps.

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	18
DIFFICULTE	18

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX : NC

tests

Subbuteo



AMIGA

Les chapeaux, moi perso ça me gonfle, alors voilà: l'éditeur c'est European Electronic Zoo, le jeu c'est subbuteo, et si vous êtes pas content, c'est le même prix.

Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. Les parties endiablées avec mes amis sur la table du salon le samedi soir entre Michel Drucker et Starsky et Hutch. Ahhhhh, le Subbuteo c'est toute ma jeunesse. C'est l'ambiance haletante des grands moments de footballeur en chambre. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est les crampes dans les doigts, les douleurs ô combien réjouissantes au bout des ongles. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est aussi aller chercher la balle sous les meubles et se cogner la tête contre les tiroirs ouverts. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est l'histoire d'une vie pleine d'émotion et de suspense insoutenable. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est la joie de partager le pain quotidien avec ceux qu'on aime. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est mourir pour une cause juste et vrai. Ahhhhh le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est le gland sous le chêne, la mousse aux pieds des platanes, l'arbre dans la forêt, c'est l'histoire sans fin d'un monde révolu. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse...



ST



AMIGA

ST 69%

Deux types de parties sont envisageables dans Subbuteo: un match simple contre l'ordinateur ou contre un copain. A chaque action contestable, l'ordinateur vous explique ou non, c'est vous qui choisissez la règle qui s'applique dans le cas de figure dans laquelle vous vous trouvez, donc pas de risque de tricherie ou d'arnaque, quoique si c'est dans la règle, c'est comme ça et pas autrement! Lorsqu'on a un coup à exécuter, vous devez déterminer l'angle de tir, l'effet et la force à donner au joueur. Un doigt, fort bien dessiné ma foi, fera dans ce cas office d'échelle de force (en fonction de sa position plus ou moins éloignée de la balle). On a pas grand chose à reprocher quant à la réalisation de Subbuteo. On peut sauver, charger, recharger, décharger (hop, pardon ça m'a échappé!) les parties en cours. Pour ce qui est de la convivialité, on est gâté. Les graphismes en 3D formes pleines apportent au jeu tous les angles de vue possibles et imaginables, le système de sélection des tirs permet par exemple de voir le terrain évoluer de manière souple et sans saccade. Se dirigeant entièrement à la souris, ce jeu de E.E.Z n'est pourtant pas tout à fait convaincant. Attendre une trentaine de secondes entre chaque action que l'ordinateur ait fini de réfléchir, moi par exemple ça aurait plutôt tendance à me prendre la tête, mais c'est vous qui choisissez. Ah oui, j'allais oublier la musique. Elle n'existe que pendant la page de présentation, durant le jeu il n'y en a pas, comme ça le problème est résolu. Ahhhhh, le Subbuteo c'est toute ma jeunesse...

J'M DESTROY

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	14
DIFFICULTE	14

AMIGA 71%

Histoire de ressembler au vénérable original, tout commence par le choix d'une équipe digne de ce nom. Certes, les changements de maillots se font au moyen de la souris mais les concepteurs ont poussé le détail jusqu'à représenter, à l'écran, l'équipe dans sa boîte. Tout y est, y compris le reflet sur le "blister". Ceci dit, le graphisme de cette version Amiga est un peu faiblard. En revanche, le jeu bénéficie d'une 3D plutôt bien gérée: à tout moment, il est possible de faire tourner le terrain sur 360°. Outre le côté visuel de la chose, déjà agréable en soi (comme les bas du même nom), cette option est très pratique lorsqu'il s'agit de tirer précisément.

Normalement, le tir proprement dit se fait en deux temps: dans une fenêtre montrant le socle de la figurine en gros plan, le joueur sélectionne l'endroit où il souhaite donner sa "pichenette", puis, toujours suivant le même principe, la force de ladite pichenette. Hélas, la méthode n'est pas toujours précise. Heureusement, grâce à la 3D, il est possible de tourner autour du joueur afin de l'aligner directement dans la bonne direction. Ensuite, il ne reste plus qu'à positionner la pichenette au milieu de la figurine. Rapide, précis, élégant.

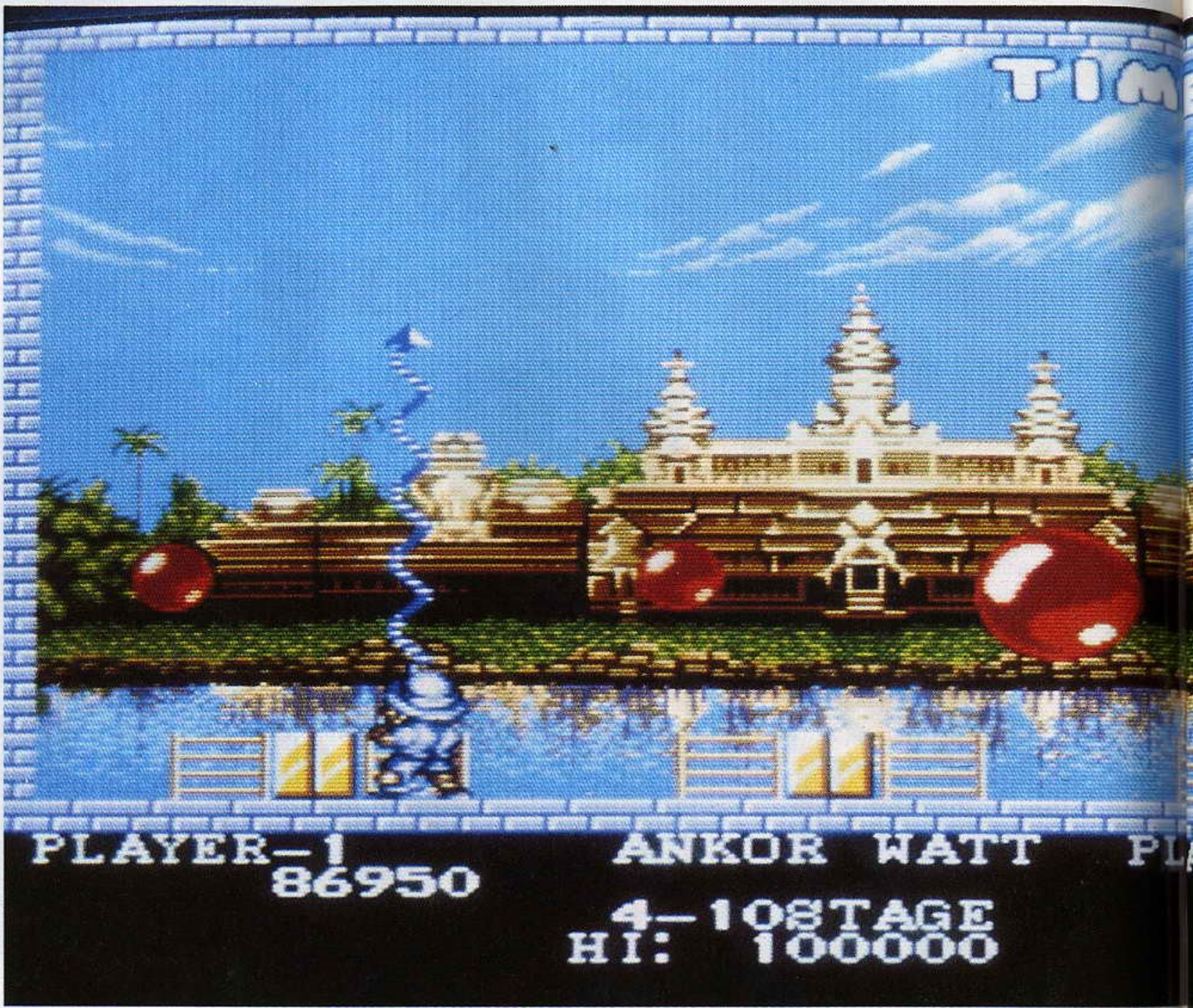
En revanche, carton jaune pour le son qui se résume à une suite de cliquetis dans lesquels on croit reconnaître de temps à autre un coup de sifflet même pas digit. Tsst. Allez, l'ensemble est tout de même bien sympa.

MOULINEX

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	14
DIFFICULE	14

DISPO SUR ST, AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON


MYSTERIEUSES DISPARITIONS EN ECOSSE
PRENEZ LE PETIT TOM PAR LA MAIN
ET PARTEZ A LA RECHERCHE
DE SA MÈRE DANS CETTE
PALPITANTE ARCADE/AVENTURE
TOM
and the ghost
Blue Byte
Une conception très originale dotée d'une **excellente jouabilité** d'une **réalisation soignée.**
Un jeu d'arcade/aventure où vous devrez faire preuve aussi bien **d'astuce** que **d'habileté.**
Un univers très vaste où vous rencontrerez **moult ennemis** que vous devrez vaincre à l'aide de **différentes armes.**
ST - PC - AG
UBI SOFT
Entertainment Software
8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois
Tél. : 16.1.48.57.65.52
DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



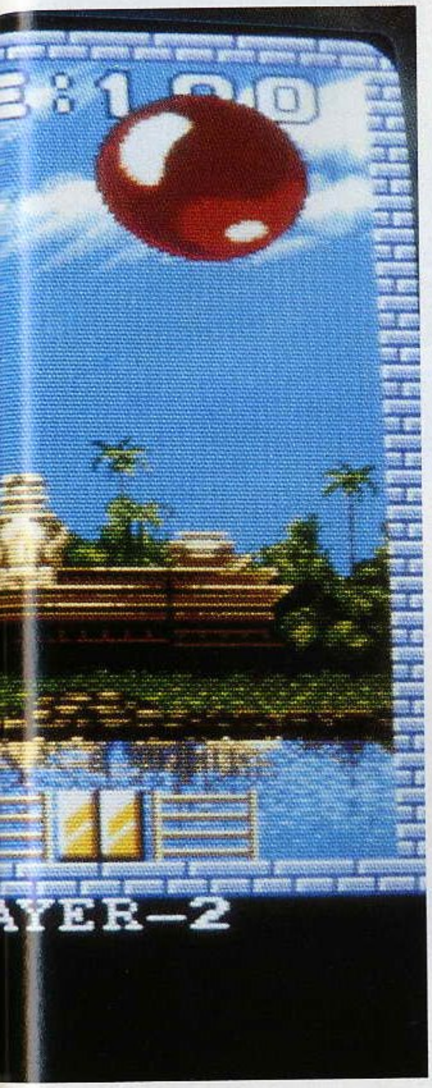
Pang

Ocean nous offre un amalgame de Casse-Brique et d'Asteroïds. Non, je déconne, Pang a quand même une certaine originalité.





Vous voilà incarné en petit bonhomme, assiégé par des grosses boules de couleur. Avec une sorte de harpon à la main, vous devez tirer sur les boules, afin qu'elles se divisent en deux plus petites. Ces dernières, une fois dégommées, se diviseront également en deux boules encore plus petites que vous devez évidemment diviser encore une fois pour donner, au final, une toute petite boule. Enfin, à cette taille, les boules disparaissent lorsque vous leur tirez dedans. Quand vous êtes effleuré par une boule, quelle que soit sa taille, vous perdez une vie. Autant vous prévenir tout suite, il est très dangereux que jouer les tireurs fou et de diviser toutes les





boules, vous vous retrouverez avec une armada de sprites à éviter. Le truc, c'est de s'acharner sur une boule jusqu'à la faire disparaître totalement. Ça, c'est le principe. Autour de ce principe, tout un tas de paramètres viennent se greffer, des briques qui empêchent les boules de rebondir correctement aux piafs les divisent sans vous demander votre avis, en passant par le crabe qui les bouffe, sans compter toutes les options. Vous pourrez donc, en attrapant les sprites tombant de certaines boules explosées, avoir des armes plus puissantes, un rayon de protection, une horloge qui paralysera toutes les boules pendant quelques secondes, une vie supplémentaire, et des fruits vous donnant quelques points. Mais vous pourrez aussi tomber sur de mauvais sprites, tel que la dynamite qui divisera toutes les boules sans exception aucune à la plus petite taille, et d'un seul coup. Bonjour la panique. Vous avez en tout dix-sept villes à visiter, sachant que chaque niveau sera un peu différent dans sa construction (escalier, briques, plate-formes, etc) et qu'il se passera devant les monuments les plus célèbres de chaque ville. Quatre forces de jeu vous sont proposées, avec la possibilité d'aller directement au deuxième niveau avec la force normale, au troisième si vous choisissez la difficulté et au quatrième si vous avez vraiment du courage et que vous vous sentez prêt à essuyer le mode "très difficile". Pang est une parfaite conversion du jeu existant en arcade, même qu'Elbaz a sauté sur mon Amiga en disant d'une traite: "Ouah-fais-voir-c'est-génial-je-le-connais-si-tu-veux-un-conseil-il-faut...", "TA GUEUUUUUUUUULE" que j'lui ai répondu. J'ai bien fait, non?



AMIGA
86,73%

Deux caractéristiques font de Pang un jeu parfaitement réalisé: les trente-deux couleurs à l'écran, ce qui nous en donne une bonne centaine par ville (car la palette change trois fois par ville, donnant l'impression que le jour se lève ou se couche), et il y a 25 images par seconde, ce qui donne une fluidité parfaite aux mouvements. Donc, une animation parfaite fera bouger ses sprites conséquents, dessinés dans un trait typiquement japonais pour ne pas choquer les amateurs de consoles et les Elbaziens fous d'arcade. Pang se manipule au joystick, le personnage répondant parfaitement aux impulsions que vous lui donnerez. Et si vous vous sentez trop seul devant votre écran, vous pouvez faire appel à un ami, qui jouera en même temps que vous (un deuxième joystick sera nécessaire). La musique est comme les graphismes, à tendance japonaise, et présente durant tout le jeu. Dans chaque ville, trois tableaux sont à terminer pour passer au niveau suivant, et vous avez sept vies pour le réussir. Et pour terminer, voici un chiffre: 23.

Artemis

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F

Snow Strike



Ah, enfin! Grâce à Snow Strike d'US Gold vous allez combattre ce fléau qu'est la drogue.

Bouton blanc! Paris contre la drogue! La drogue c'est de la merde! Tout ça, c'est nul, pour régler le problème de la drogue, il faut de l'action, il faut déclencher une vraie guerre. C'est comme ça qu'on résout le problème. Du moins c'est ce que vous pensez. C'est pour ça que vous vous êtes porté volontaire pour l'opération Snow Strike. Le gouvernement américain vous a donc mis aux commandes d'un jet F14-LCB Cosmos (les avions ont toujours eu des noms charmants), un avion supersonique à deux places, spécialisé dans le combat, et d'une manœuvrabilité sans égale. Vous avez carte blanche, armement à volonté, et tout ce qu'on vous demande c'est de détruire les plantations, les raffineries, les entrepôts, et les convois de drogue. Plus quelques Sud-Américains au passage, c'est toujours quelques anti-américains de moins, on fermera les yeux. La patrie sait être aveugle. Remarquez, Gilbert Montagné aussi, mais ça n'a rien à voir, excusez-moi (NDLR: il n'a rien à voir? C'est pas nouveau).Le combat va être rude, car vu les enjeux économiques (la défonce ça rapporte mes amis), vos ennemis, appelons-les comme ça, ont mis le paquet. Eux aussi ils sont armés, eux aussi ils ont des beaux avions, et eux aussi ils vous détestent. Si vous ne les détestez pas, c'est que vous n'avez pas suivi suffisamment attentivement les cours de haine de l'armée. Faudra faire un stage.



Bon allez, trêve de bavardages, vous êtes un homme d'action, et de l'action il y en aura. Mitraillette, bombes et roquettes, tout est prêt, la météo est favorable, il est temps de sauver nos jeunes occidentaux de l'enfer de la drogue. C'est une question de morale.



Seb

CPC 65 %

Snow Strike est à la frontière de la simulation est de l'arcade. Le look du soft fait vraiment penser à une simulation, mais la simplicité des commandes, et les tirs incessants sur des ennemis particulièrements farouches le font entrer dans la catégorie arcade. Un être androgyne en fait. C'est à la mode, y paraît.

Après une page d'accueil représentant l'engin que vous allez avoir la joie de piloter, vous accédez à une série de menus qui vous fera choisir, en vrac, la mission, votre co-pilote, les conditions météo, et le niveau de jeu. Les missions vont du vol libre, où vous descendez tout ce qui bouge, au combat aérien, en passant par la destruction d'entrepôts, ou de laboratoire raffinant la cocaïne. Dix types de mission en tout, séparées en deux groupes: les missions à partir d'un porte-avions, et les missions partant du sol. En ce qui concerne la météo, vous aurez le choix entre un temps clair, nuageux, ou orageux. A vous de voir selon votre niveau.

L'équipement de combat à votre disposition est lui aussi assez varié, la classique mitraillette (d'assez gros calibre) qui vous permettra de trouer la carcasse aux avions une fois coincés dans votre viseur, les missiles pour les avions un peu plus résistants, ou les bombes pour les missions d'attaque contre des installations terrestres.

En cours de jeu, vous avez tout ce qu'un rasé fou de guerre (comprenez militaire féru d'aviation de combat) peut rêver: indicateur de direction, assiette, réglage des gaz, radar, altimètre, indicateur d'angle, jauge de carburant, je dresse pas toute la liste, c'est inutile, il y a tout. Vous pouvez aussi, à tout moment entrer en contact avec la salle des commandes. Vous dirigez alors au joystick l'opérateur devant son écran ordinateur, et son radar, et vous pourrez obtenir des informations sur la position des bases ennemies et amies, sur la météo, ou sur les effectifs de vos ennemis. Très utile si vous avez l'intention de ne pas foncer tête baissée.

Et si tout se passe mal, vous pourrez vous éjecter de votre avion en flammes, et contrôler votre chute avec un appareil indiquant l'altitude, la vitesse, et votre niveau d'oxygène.

Les graphismes de Snow Strike sont assez pauvres, mais n'oublions pas que c'est de la 3D faces pleines, avec combinaison de sprites (avions, nuages, explosions), les bruitages peu réussis (et heureusement peu nombreux), et les couleurs un peu tristes. Mais bon, la joie et l'armée ça n'a jamais été ça. Malgré (Note pour le correcteur: t'as vu, j'écris "malgré" sans faute maintenant.) (note du correcteur: Seb, sé bien) ce côté peu positif, Snow Strike reste amusant, et pas si mal réalisé que ça. Ça va assez vite, et le grand nombre de missions différentes est un sérieux atout. A conseiller aux joueurs d'arcade qui veulent changer un peu, mais pas trop aux vrai pros de la simulation.

ANIMATION	14
GRAPHISME	13
SON	11
REALISME	13
MANIABILITE	14

DISPO SUR CPC , ST ET AMIGA
PRIX : 249 F sur 16BITS, 109 F CPC K7, 149 F CPC DISK


OPERATION SPRUANCE
The Naval Warfare Simulation
963
Partez dans le golfe iranien à bord de l'un des vaisseaux américains les plus sophistiqués : le USS Spruance.
Sa caractéristique majeure : une capacité défensive impressionnante dans les missions en solo, surtout dans les combats contre les sous-marins.
Compatible avec la carte
AdLib SOUND
(PC et Compatibles)
• Des missions allant de la défense d'un cargo civil au raid aérien à grande échelle.
• Sons samplés, photos des ennemis digitalisées, photos satellite.
• Applaudi par la presse pour son réalisme.
A CLASSER D'ORES ET DÉJA PARMI LES TOPS DE LA SIMULATION NAVALE !
AMIGA ET BIENTÔT ST ET PC
PARSEC SOFTWARE
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. 48 57 65 52
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

tests



SUR AMIGA

Voodoo Nightmare

Grâce à Palace Software, explorez la jungle sans quitter votre fauteuil. Sans le quitter pendant des mois, même.



SUR ST

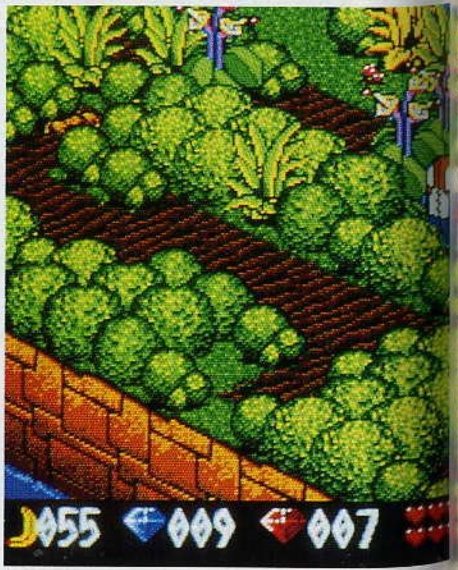
Eh oui, n'est pas explorateur qui veut. C'est à peu près ce que pense Boots Barker, le héros de ce cauchemar vaudou, planté au milieu de la jungle de Drondombongo, de sinistre mémoire (rien qu'auprès de ceux qui ont du mal à écrire un nom pareil!).

Il faut dire que le milieu est pour le moins hostile: des animaux décidés à faire un carton, des plantes et des buissons comme s'il en pleuvait. La jungle, quoi. A ceci près qu'en prime, il faut déjouer les plans du tyran local, un certain Docteur Sorcier. A ceci près également qu'à propos de plans à déjouer, l'exploration de cette jungle labyrinthesque va vous demander d'en faire un, de plan, si vous ne voulez pas finir vos jours au grand air. Bref, aussi vrai que le veau d'or est toujours debout, le vaudou est toujours dehors.

Par malchance - pour le héros, parce que pour le joueur c'est un véritable régal - cette jungle est truffée de pièges. Le pire, ce sont les passages secrets. On passe sur une case, on appuie sur feu et chtock! Le héros, semblable à une perceuse gigantesque, se met à tourner sur lui-même et s'enfonce dans le sol.

Suspense, où se retrouve-t-il? Ben c'est variable. Je sais, la réponse sonne sec comme une sagaie plantée dans un palétuvier mais c'est comme ça: des fois, c'est tout bon, des fois... c'est tout mauvais. Quand c'est tout mauvais, on se retrouve dans des endroits impossibles. En général, ce sont des cavernes bourrées de passages secrets, de pièges, et de zanimos désagréables comme la pluie.

En revanche, quand c'est tout bon, c'est très différent: on se retrouve dans des endroits impossibles. En général, ce sont des cavernes bourrées de passages secrets (d'autres),



SUR ST

de pièges (d'autres), et de zanimos désagréables comme la pluie. Heureusement, le coin est rempli de gemmes et de pierres précieuses à l'éclat rutilant comme le sang de l'antilope fraîchement dépecée (gemmes rouges) ou à l'éclat azuré comme le sang du Schtroumpf fraîchement dépecé (gemmes bleues). Tenez, on peut même récupérer des points de vie sous forme de bananes (jaunes).

On rigole, comme ça, mais la présence de cette jonquaille change tout du tout au tout pour notre Toto amateur de totems congos.

Assez curieusement en effet, la jungle est équipée de magasins dans lesquels on peut se procurer divers gadgets. Ça va des chaussures à ressorts, simili Doc Marteen's trafiqué par le zébulon local, utile pour se sortir d'un mauvais pas, en passant par les sagaies et autres engins de mort. Mieux encore, le magasin est régulièrement approvisionné en dynamite. Ceci dit, je trouve que le vendeur à une sale tête. On dirait un peu une sorte de zombi, mais plus maigre.

Comme si tout cela ne suffisait pas à rendre le nightmare totalement cauchemardesque, il existe dans cette jungle 5 temples souterrains. Sans vouloir donner dans le conseil abusif ni vous jouer de sales tours (operator), m'est avis que la visite de ces sanctuaires a bien d'autres mérites que le tourisme à tout pris.

Voila, le décor étant maintenant aussi sûrement planté qu'un micro qui aurait pris l'eau, passons à la description des monstres de rencontre. Ben oui, quoi, vous ne pensiez pas qu'il s'agissait seulement de retrouver son chemin, j'espère? C'est un cauchemar, je vous l'ai dit. Les méchants, donc. Alors là, c'est l'horreur. Des serpents, des vers géants qui rampouillent en bavant, de vénéneuses monstruosités arachnéennes: comme on dit, les arachnées sont appelées à régner. Le seul moyen que j'ai trouvé pour m'en débarrasser, c'est de sauter dessus à pieds joints. A ce moment, les bébêtes se mettent à clignoter, puis elles explosent, Paf! Ailleurs, dans les temples souterrains, on rencontre de grosses araignées bleutées. N'essayez pas de sauter dessus, ça ne sert à rien (rien).

Continuons dans la joie et la négresse. Le coin manque de nanas. C'est d'autant plus dommage que les fruits défendus ne manquent pas: y a de drôles de pommes qui tombent des arbres et se transforment en crabes.

Ça, c'était la description de la première partie. Il en existe paraît-il une seconde. Mythe ou réalité? A vous de le découvrir mais je pense qu'il s'agit d'une réalité.

Décidément, le coin n'est pas de tout repos. Tiens, à propos de repos, ce jeu se passe de jour comme de nuit. En bas de l'écran, juste à côté de la fenêtre comportant des informations cruciales genre nombre de vies restantes, nombre de bananes ou de gemmes, un soleil (ou une lune) se promène. C'est le temps qui passe mon petit gars. Du coup, l'écran de jeu prend parfois une couleur bleutée. C'est la nuit mon petit gars. Dans les deux cas, c'est un super jeu.

Moulinex



SUR AMIGA



AMIGA 85 %

Le graphisme Amiga est un peu sombre mais bien sympa tout de même. Grâce à la finesse des détails, cette 3D isométrique est tout de même jouable. Isométrique? Oui, vous savez, la "fausse" 3D.

La musique, entraînante, n'est pas indispensable et les bruitages, peu indispensables ne sont pas très entraînants. Ou alors avec une oreille qui traîne. Bon, le son n'est pas le point fort, quoi.

GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	16
DIFFICULTE	18

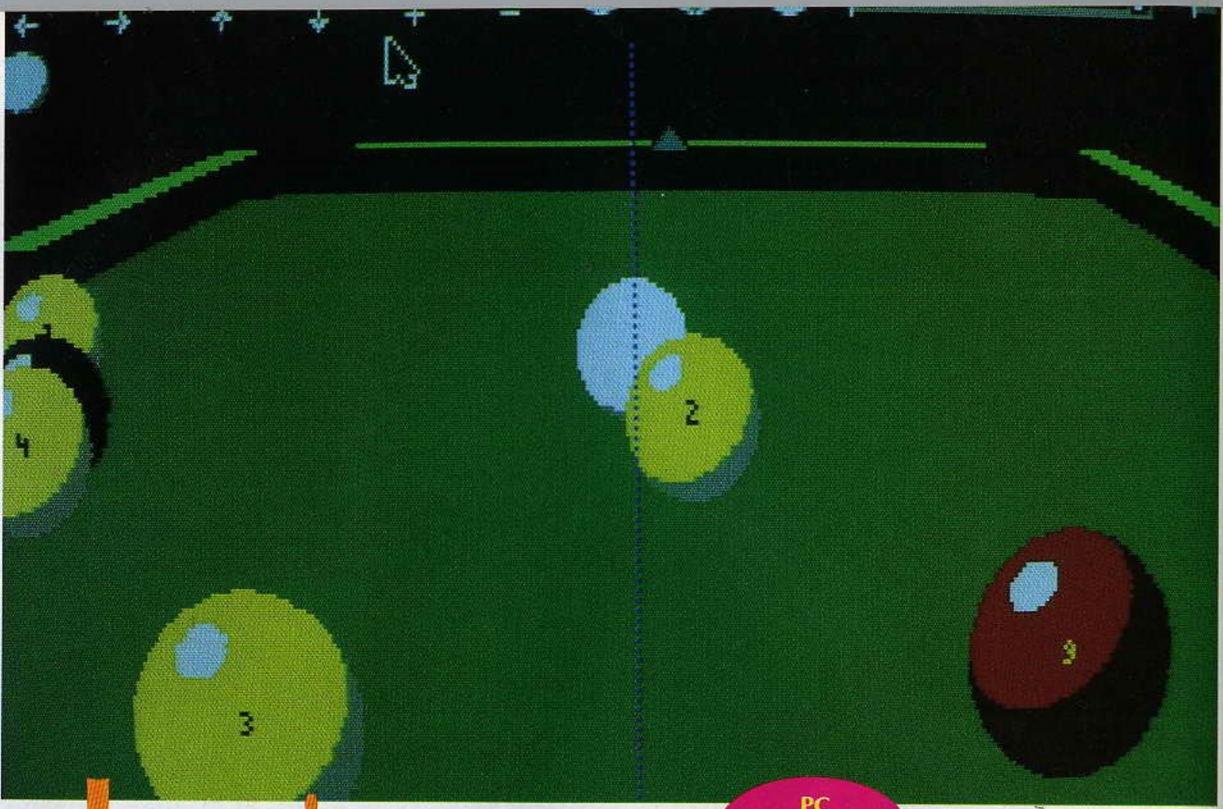
ST 85 %

Superbe. Je parle du graphisme. Tenez, c'est pas compliqué, il est mieux que sur une célèbre et néanmoins machine 16 bits concurrente.

Pour le reste, reféleme le, le son n'est décidément pas le point fort de ce jeu.

GRAPHISME	18
SON	11
ANIMATION	16
DIFFICULTE	18

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA FIN NOVEMBRE
PRIX : 249 F



Si vous aimez le billard américain, précipitez-vous sur ce soft made by Microplay.

Sharkey's 3D pool



Sharkey's 3D Pool est un billard américain. Qui est Sharkey? Mystère. C'est en tout cas le joueur le plus redoutable des sept habitués du Linda's House of Pool. En dépit de son surnom craignos, Wild-shot Willie est souvent le premier surpris par un coup joliment réussi et la blonde Fast Fanny en oublie les règles lorsque se pointe un beau mâle. Harry Flash au contraire cache sous un look jeunot une méchante technique; à trois ans, il écumait déjà les salles de billard avec son papa. C'est cette personnalisation qui donne tout son charme à ce soft: au lieu de se mesurer à un ordinateur froid, on prend rapidement plaisir à jouer sur les qualités ou les points faibles de l'adversaire.

PC 87%

Il s'agit de la version revue et enrichie du vieux 3D-Pool de Firebird (sans Sharkey et les autres) dont la particularité est d'être dépourvu de queue. Une ligne verticale matérialise la direction du coup. A vous d'orienter la table en fonction de la situation. La force de l'impact est bien sûr réglable et tous les effets sont possibles. Le déplacement de la table est obtenu en cliquant sur des icônes, mais la souris ou le clavier sont recommandés pour un réglage fin. Lorsque c'est à lui de jouer, le portrait de l'adversaire apparaît dans une petite fenêtre, avec de discrètes animations. La fluidité et le mouvement de la table sont tels que le mal de mer guette le joueur. Une option permet alors de passer en mode 2D même si une partie est en cours. Plus dépouillé que la remuante 3D, le jeu en deux dimensions permet de mieux étudier la situation. Une ligne orientable fixée à la boule blanche indique avec précision la direction du tir. Dommage que les rebonds sur les autres boules et sur les bordures ne soient pas pris en compte... Dommage aussi que Sharkey's 3D Pool ignore superbement le billard français, à mon avis le plus pur, mais il permet cependant de s'adonner au jeu à huit et neuf boules et à quelques variantes. En gros, le jeu à huit boules consiste à envoyer dans les six trous toutes les boules d'une même couleur. Dans le billard à neuf boules, il faut essentiellement vider le tapis de toutes les boules numérotées, dans l'ordre évidemment. Techniquement au-dessus de tout reproche, on ne regrettera que la définition assez moyenne mais largement suffisante toutefois pour que les numéros des boules soient lisibles. Les bruitages numérisés ajoutent au réalisme, au prix toutefois d'un léger ralentissement de l'action, imperceptible sur un AT. Les infortunés possesseurs d'un XT auront intérêt à sélectionner le son standard; les boules auront tendance à cliqueter mais l'animation sera améliorée. Le manuel pousse le vice jusqu'à proposer des trucs réalisables seulement sur une vraie table de billard. Provocation ou bien certitude d'approcher la réalité?

BôTGV

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	17
REALISME	14

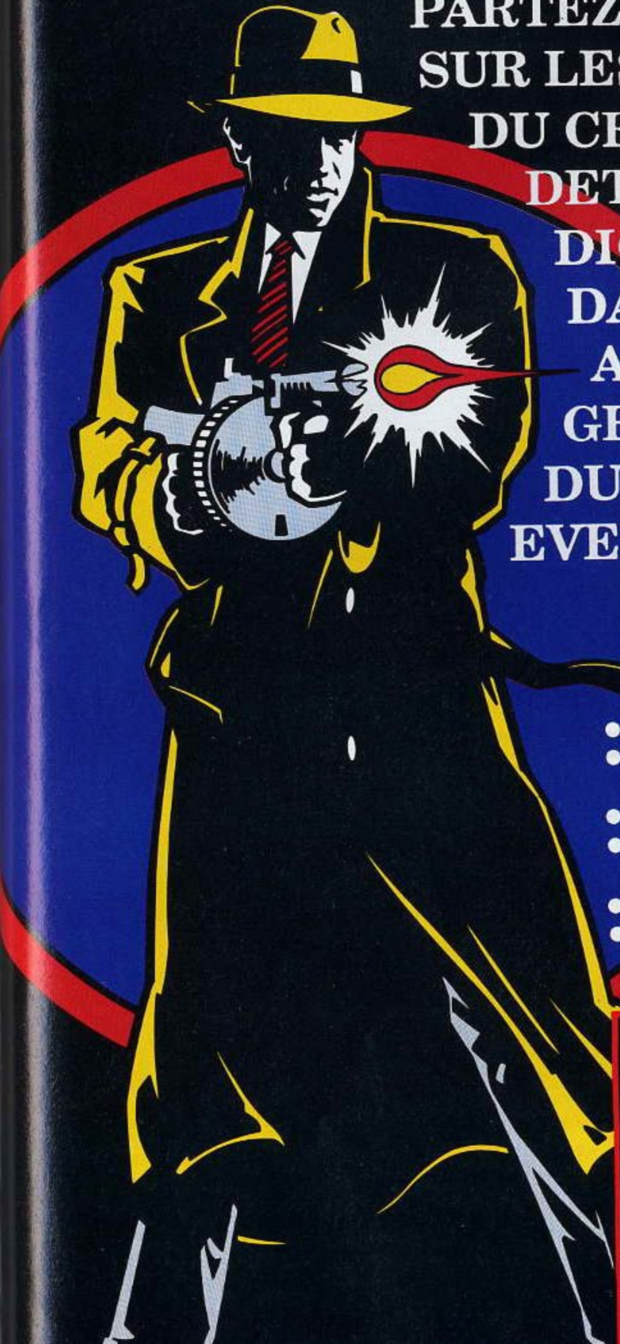
PRIX : 299 F
DISPONIBLE SUR ,PC

AMIGA - ATARI ST - PC / PS - AMSTRAD CPC / CPC+ / GX 4000 - C 64 - SPECTRUM



DICK TRACY

Cette Année Ils Veulent Sa Peau



PARTEZ SUR LES TRACES DU CELEBRE DETECTIVE DICK TRACY DANS CETTE ADAPTATION GENIALE DU FILM EVENEMENT!

LE JEU D'ACTION TIRE DU FILM

Mettez au pas la pègre qui a juré d'avoir votre peau. Traquez les truands à travers la ville. Méfiez-vous de leurs pièges, ils vous attendent tous au coin de la rue. Mettez fin a la carrière de Big Boy et de ses acolytes. Retrouvez les personnages et l'ambiance fantastique du film tout au long de ce jeu captivant.

UN JEU D'ACTION FANTASTIQUE:

- 5 NIVEAUX VARIES.
- TRES NOMBREUX TABLEAUX.
- ANIMATIONS RAPIDES.
- JOUABILITE EXEPTIONNELLE.
- MUSIQUES GENIALES.
- DIFFERENTES ARMES.



Développé par:

TITUS™ SOFTWARE

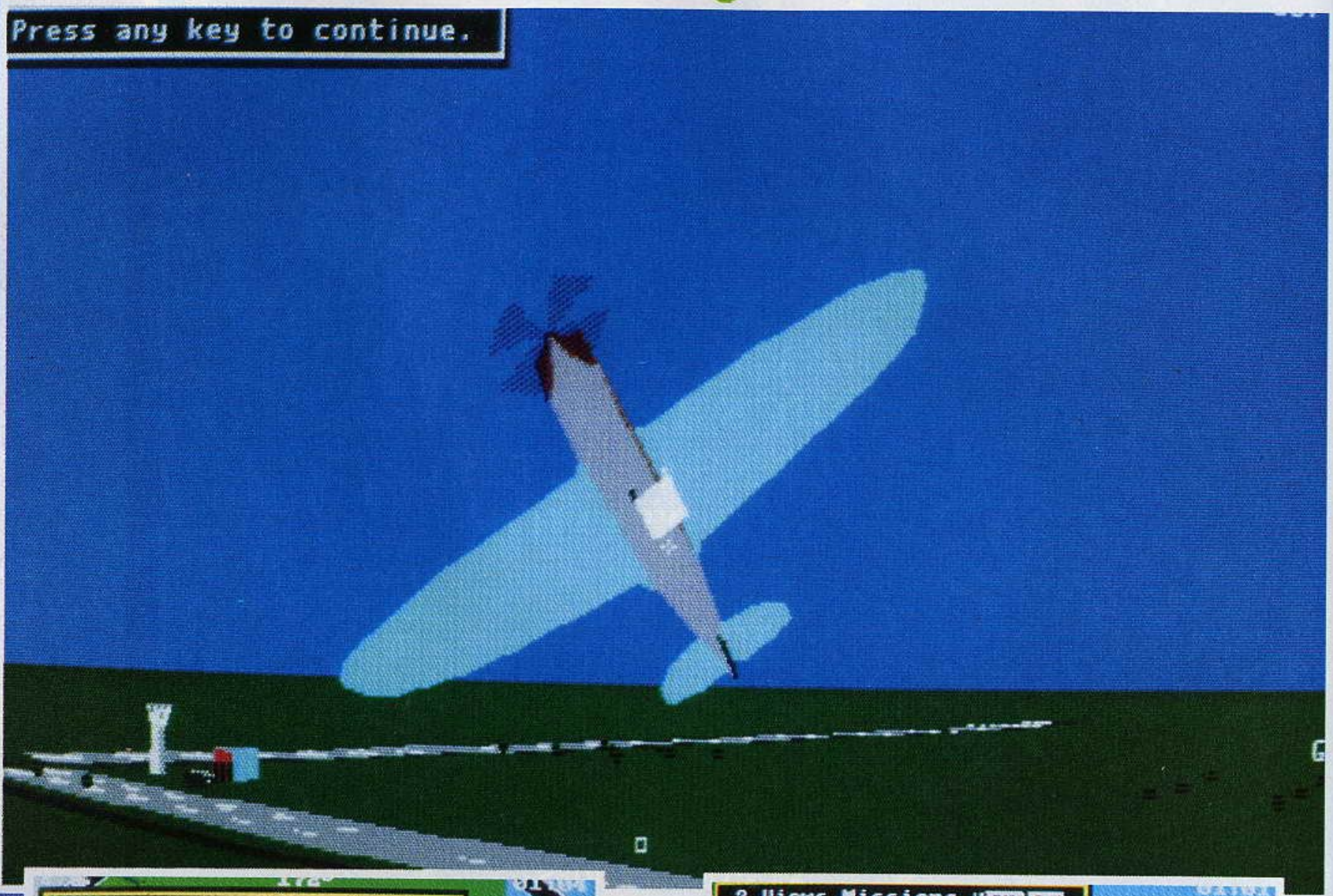


TITUS 28 Ter avenue de versailles 93220 GAGNY

tests

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0

SUR PC







SUR ST

«Toujours mieux» est, semble-t-il, la devise d'Electronic Arts.

Electronic Arts serait-il un repaire d'éternels insatisfaits? Il faut croire que oui. Car non contente de ramasser des lauriers (et beaucoup de sous) avec la première version de Chuck Yeager's, l'équipe s'est remise à l'ouvrage pour faire mieux encore. La nouvelle mouture de Chuck Yeager a l'ambition d'être l'un des simulateurs de vol les plus attrayants, sinon le plus complet, du moment.

BôTGV

ST **81%**

Chuck Yeager's n'offre qu'une seule définition. En revanche, on peut choisir de décoller ou d'atterrir sur des terrains herbeux, des zones désertiques ou glacées. Dans ce dernier cas, l'écran est éblouissant (gare à l'ophtalmie des neiges!) et les manœuvres au sol sont épiques. Les bruitages sont convaincants (un Spitfire, ça ne fait pas le même bruit qu'un jet) mais les animations manquent de fluidité.

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	14
REALISME	15



PC
86 %

Désormais, Chuck Yeager's reconnaît le mode VGA. Trois définitions sont proposées: en 320 x 200, la texture est grossière comme de la toile d'avion, mais on y gagne en rapidité. En 640 x 200, la bécane doit recalculer davantage de graphismes. Les ralentissements sont toutefois imperceptibles sur un AT. En tous cas, quelque soit l'option retenue, le cockpit de l'avion est immuable: c'est le paysage qui gagne ou qui perd en détails.

La dernière résolution est bien sûr la plus fine, mais il faut alors faire son deuil du beau cockpit: on a plus droit qu'au nez de l'avion et éventuellement à son hélice. Les autres améliorations concernent la vision: au lieu de regarder dans quatre directions, on peut faire un panoramique tout autour du zinc. Quatre avions ont été ajoutés aux dix-huit précédemment proposés: un F-117, le X-15, le X-29 et la navette spatiale. Sur le plan graphique, cette amélioration ne coûte pas cher puisqu'elle reprend, pour chaque famille d'avion, des cockpits déjà existants, y compris pour la navette. Seul l'aspect extérieur change ainsi que les spécificités de vol. La particularité du X-15 était d'être fixé sous l'aile d'un B-52 qui le larguait dans la stratosphère. Ce lancement ô combien spectaculaire n'est pas prévu par le soft, ce qui est vraiment dommage. En revanche, Chuck Yeager simule l'effet de haute altitude. A bord d'un jet lancé vers le soleil, on verra les constellations (avec les petites «ficelles» qui permettent de les identifier!) puis le ciel s'assombrira de plus en plus. Placez-vous à ce moment en vision extérieure, ça en jette! Gare aussi au voile noir, une perte de connaissance causée par le nombre de G excessif en voltige: l'écran s'obscurcit progressivement. La première fois, c'est la panique: panne vidéo? Eh non! On reprend ses esprits - si l'on ne s'est pas crashé entretemps - et l'écran recouvre sa luminosité. Si on se met en vrille et que le sang afflue au cerveau, l'écran devient tout rouge. De quoi être vert de peur! On peut changer de mode graphique et d'avion en plein vol. Mais il vaut mieux éviter de transformer un jet à Mach 2 ou 3 en vieux biplan: il se désintégrerait aussitôt! Chuck Yeager's reconnaît deux joysticks: l'un pour les gouvernes, l'autre pour le gouvernail de queue et le régime du moteur. Très complet, doté de nombreux options (courses, figures imposées) Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer n'amène qu'une seule question, cruciale: était-ce bien nécessaire? Les améliorations ne justifient pas forcément un nouvel achat (une mise à jour aurait été préférable) et le plus grand mérite de ce lifting est de relancer la vente d'un très bon soft qui commençait cependant à s'essouffler; seuls les nouveaux clients seront avantagés. Comme quoi, en matière de jeu comme en informatique, il est urgent de savoir attendre.



GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	18
REALISME	16

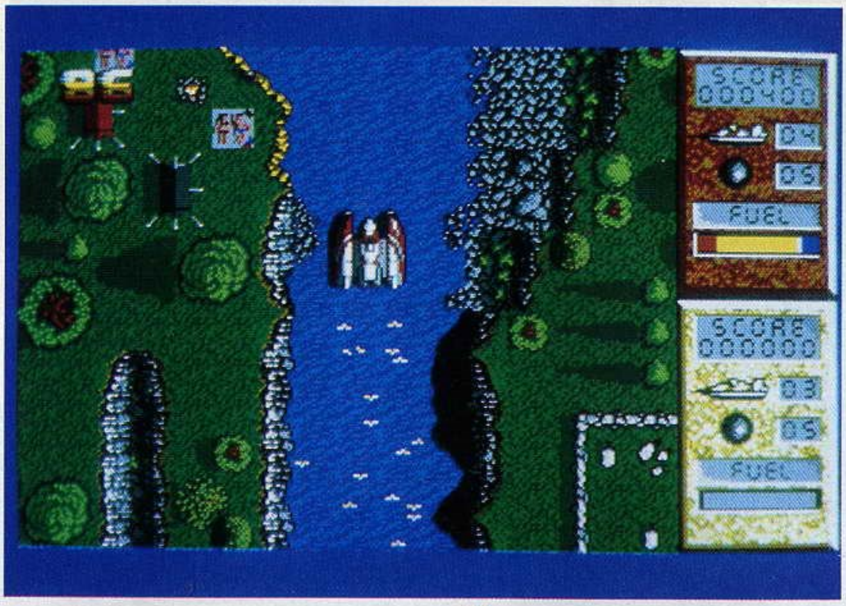
DISPONIBLE SUR ST ET PC
PRIX : 249 F

SUR PC

SUR PC

tests

SUR AMIGA



Pro Powerboat



Les bateaux de Pro Powerboat n'ont pas de jambes, mais les programmeurs de chez Code Masters en ont deux chacun. Ça c'est sûr... Enfin je pense... Il me semble... Au moins une en tout cas...

Depuis toujours le public a aimé les spectacles sanglants. Est-il utile de vous rappeler l'existence passée des jeux de Cirque? La boxe? Le catch? La roue de la Fortune? Oui, la foule aime la baston, et si possible, la mort. C'est pourquoi les organisateurs de courses de Hors-Bord se sont dis qu'ils devaient mettre un peu plus de piment dans leurs compétitions. Ses nouvelles compétitions un peu plus épicées, vous allez pouvoir y goûter avec Pro Powerboat. Les courses se déroulent en temps limité, vous allez devoir pousser un peu le moteur de votre Hors-Bord. Vous êtes loin d'être seul sur la surface de l'eau, des concurrents en tous genres sont bien déterminés à vous massacrer. Pour résister, et même attaquer un peu, pourquoi pas, vous avez des mines flottantes que vous pouvez larguer derrière vous. Quelle joie de voir un concurrent exploser en flammes, oui, quelle joie. Ces mines sont en nombres limité, ainsi que le fuel, il faudra ramasser des pastilles disséminés sur l'eau pour réalimenter votre stock meurtrier et votre réservoir. Jouez du volant pour balancer vos concurrents contre la berge, allez le plus vite possible, sautez les ponts grâce au tremplins, mais surtout, franchissez la ligne d'arrivée dans les temps.

Seb

ST 68%

Allez, j'adore ça, alors commençons par le gros défaut du jeu: le scrolling est vraiment pas beau. Quand vous allez vite, l'effet de "flicking" sur les éléments du décor est vraiment flagrant, ça se dédouble. Ceci dit, étant donné qu'il vaut mieux regarder son bateau, et vu la rapidité de vos ennemis, il est vrai que vous n'avez pas trop le temps de regarder le paysage. Paysage, d'ailleurs, qui change après chaque niveau. Et il change vraiment, il n'y a pas un ou deux sprites en plus, c'est une ambiance totalement différente: rivière, quais en ville, course de nuit, îles tropicales, ça change du tout au tout, un bon point. Bien que les sprites soient plutôt mignons, les animations ne sont, elles, pas extraordinaires. Le strict minimum. Pas de musique pendant le jeu, vos tirs, déplacements, et chocs divers sont sonorisés de façon assez ringarde. Schpok, truchka, ping. Ouais, pas terrible, mais passons. En fait la réalisation n'est pas fracassante, mais le joueur est surpris par la maniabilité et par l'intérêt du jeu. En fait, après avoir commencé à jouer, il est assez difficile de s'arrêter. C'est très prenant, et assez difficile, ce qui augmente la tentation de voir les tableaux suivants. D'autant plus que chaque niveau est séparé par un Bonus Stage où vous devez passer entre des portes, un peu comme pour les slaloms alpins. Un jeu simple, à l'ancienne, qui saura satisfaire les joueurs ne cherchant pas la révolution technique à tout prix.

GRAPHISME	13
SON	11
ANIMATION	11
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : NC

AMIGA 72%

Pro Powerboat est un jeu d'une autre génération. Peu d'animations, des couleurs simples, pas de délires techniques du style scrolling différentiel ou sprites énormes; rien de tout ça, mais un soft simple où l'on prend plaisir à jouer. En fait, c'est ce genre de softs qu'on avait l'habitude de voir sur nos vieilles machines 8 bits, et que de nombreux joueurs nostalgiques regrettaient de ne pas trouver sur leur Amiga. Pour ce qui est du son, les tableaux des scores et les pages intermédiaires sont accompagnées de musiques très réussies, entraînantes quoi..., et en cours de jeu, vos coups de crasses et vos tirs divers sont agrémentés, eux, de charmants bruitages (promis, craché, pffffiut, le bruit d'un bateau qui s'explose la gueule contre des rochers c'est très charmant!).

Pro Powerboat n'est donc pas le soft qui permettra à votre voisin de vous empêcher de dormir, mais si vous décidez de l'acheter, vous prendrez du plaisir à y jouer, et risquerez de vous acharner pour passer aux différents niveaux, parce que c'est pas si simple. Oh non.

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	12
MANIABILITE	15


SCHWARZENEGGER
EST LA VEDETTE DU FILM.
VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...
TOTAL RECALL
Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraine sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.
LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE
Vous déccourirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar....Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste -
IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT
Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouablité incroyable pour le jeu basé sur...
LE FILM DE L'LNNEE
...Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle
AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675
ocean
©1990 CAROLCO PICTURES, INC.

tests

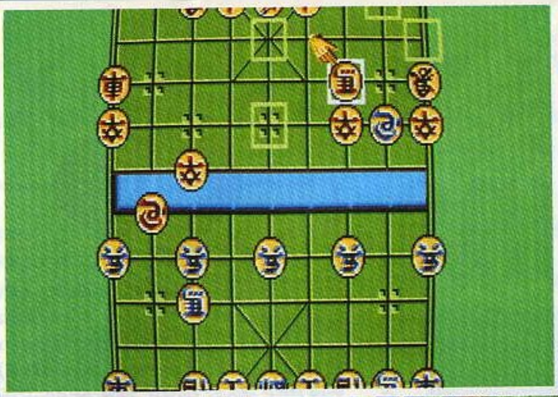
Battle Chess 2



La grande saga de Battle Chess se poursuit, grâce à Interplay, dans la Chine médiévale.

Après le succès de Battle Chess, où l'on voyait les pièces d'un échiquier se battre entre elles, Interplay l'a transposé dans l'Empire du Milieu. Il ne s'agit pas d'un simple rhabillage de l'ancienne version mais d'un concept très différent puisque vous découvrirez le fascinant jeu d'échecs chinois qui se déroule sur un terrain quadrillé. A chaque extrémité, se faisant face, se trouve le Palais Impérial que ni le roi ni les conseillers ne peuvent quitter. Les deux territoires sont divisés par une rivière qui limite les déplacements des ministres. Les soldats franchissent bien sûr allègrement cette frontière. Dans l'ensemble, le déplacement des pièces rappelle quelque peu celui des échecs occidentaux. Battle Chess indique d'ailleurs les emplacements accessibles, ce qui facilite immensément l'apprentissage. Les règles ne comportent aucune exception: il n'y a ni roque, ni prise en passant, ni promotion. Mais le jeu a ses subtilités que je vous laisse le plaisir de découvrir.











PC **93%**

N'étant pas un maître des échecs chinois - mais cela ne saurait tarder - je me garderai de porter un jugement sur le jeu en lui-même qui compte neuf niveaux, une option en 2D pour joueurs «sérieux» (avec des jetons en caractères latins ou en idéogrammes chinois) et, raffinement suprême, la possibilité de jouer sur deux ordinateurs reliés par modem ou par câble. L'intérêt premier, cependant, ce sont les animations qui offrent un incroyable luxe de détails. Chaque action est une petite saynète pleine d'humour. On voit par exemple un char se transformer en dragon qui crache du feu sur le roi. Lequel se cache derrière un grand bouclier et jette un sort. Le pauvre dragon est aussitôt transformé en vermisseau qui gigote et que la royale semelle écrase ensuite rageusement. Ailleurs, c'est une tour qui est transformée en boîte de pâté pour chien, ou bien un soldat désintégré dont l'armure vide tombe en miettes. Les animations de Battle Chess 2 sont beaucoup plus longues que dans la première version et incroyablement précises. Seule la musique laisse à désirer, à moins de posséder une carte sonore, ce qui change tout.

En revanche, les bruitages sont fantastiques: hennissement des chevaux, cris des soldats, tir des canons, ferraillage des armes... Interplay a réussi un véritable tour de force: ceux qui possèdent l'ancien Battle Chess se devront d'acquérir cette version, ne serait-ce que pour briller en société (connaître les échecs chinois, ça vous pose!) et les nouveaux venus auront envie d'acheter l'ancien jeu. Dans les deux cas, ils seront enthousiasmés. Une réussite. **BôTGV**

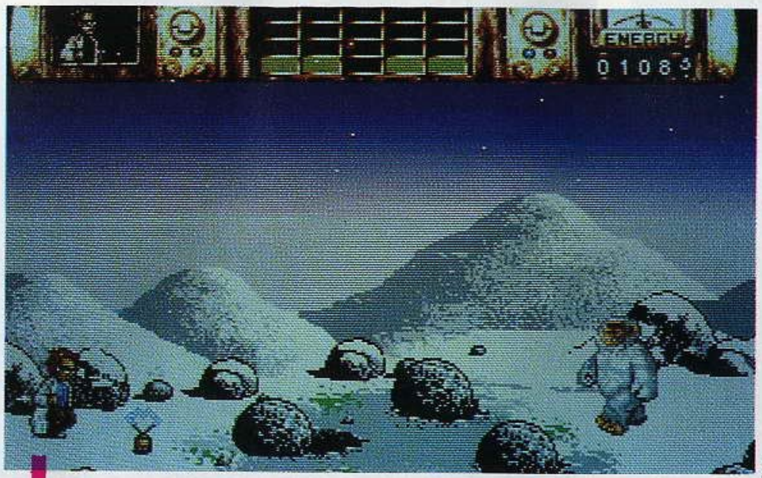
GRAPHISME	18
BRUITAGES	12
ANIMATION	19
INTERET	17

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 299 F

tests

Time machine

Quand on fait trop joujou avec la science, on fait des conneries. Cette réflexion à haute teneur philosophique est démontrée par Time Machine de Vivid Image.

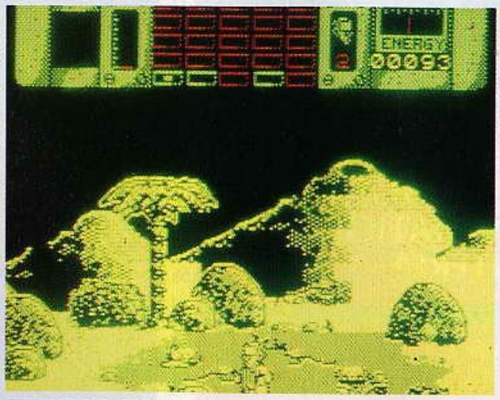


ST

Le professeur Potts a toujours eu une obsession: voyager dans le temps. Tout petit déjà il assemblait des cartons avec des bouts de ficelles et des pneus crevés, à la Mac Gyver, pour tenter de franchir les déchirures spacio-temporelles. Lassé de ses mauvais résultats avec des machines en papier mâché, notre charmant professeur s'est mis à en construire une en dur, une vraie quoi, comme dans les films.

Après de nombreuses années de dur labeur (c'est toujours comme ça), la machine à voyager dans le temps était enfin prête. Enfin. Bien calé dans son fauteuil en cuir, enfoncé, défoncé, dans c'cuir tout déchiré... Excusez, je m'égare. Bien installé disais-je (on est pas obligé de voyager dans le temps sur des chaises Prisunic, les aventuriers aussi ont droit au confort), le professeur s'apprêtait à appuyer sur le fameux bouton rouge (ah, le bouton rouge...), quand un missile égaré et lancé par des terroristes vint finir sa course sur la machine. Je sais, c'est un peu lourd comme scénario, et ne me demandez pas d'où sortent ces terroristes, en ces temps troublés que nous vivons où la tension est à son comble, il est préférable de ne pas citer de noms, surtout que ces terroristes étaient Irakiens, je préfère donc ne pas le dire. Merde, trop tard. Bref, le missile ayant atteint un but qui n'était pas le sien, a tout de même réussi à nous expédier notre professeur Potts dans les temps préhistoriques.

Pour revenir parmi nous, il devra accélérer l'évolution de notre planète. Mais attention, le moindre élément de la faune ou de la flore entre dans la chaîne ayant créé l'homme ou la nature telle que nous la connaissons. Gare à ne pas détruire de façon intempestive.



CPC

ST 74%

Sur ST, les bruitages sont primitifs (comme la première époque où se trouve le prof), bien moins beaux que sur Amiga, ce qui ne manquera pas de vous pétrifier de stupéfaction. Les graphismes sont sensiblement les même, pas du grand art mais joli quand même. Time Machine est une petite aventure qui aurait bien être largement mieux conçue, vu le scénario en or que Vivid Image avait entre les mains. C'est presque du gâchis.

Awrtemus

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	13
DIFFICULTE	16

CPC 52%

Malgré un scénario original (sur micro s'entend, car au cinéma on a l'habitude de ce genre d'histoire), Time Machine est très loin d'être un bon soft. Surtout sur CPC car les programmeurs ont opté pour une version sans couleurs. Ne croyez pas que l'écran reste noir, n'exagérons rien, mais l'écran de jeu est en jaune et noir (parfait pour J'M Destroy. Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, référez-vous aux anciens numéros de Joystick). Une réalisation digne du Spectrum. Time Machine ne vous fatiguera pas la rétine par trop de couleurs utilisées, ça risque pas. Il ne vous fatiguera pas les tympans non plus, car la section auditive du cerveau du joueur cherche la musique et les bruitages du jeu en vain. Pauvre joueur, après avoir cru être quasiment aveugle, voilà qu'il se croit sourd (NDLR: Seb Poquelin, calme-toi). Parlons tout de même de l'organisation du jeu, les décors s'affichent à l'écran, mais ne scrollent pas quand on change de tableau. Le personnage se déplace en répondant aux ordres du joystick ou du clavier, au choix, et selon sa position passe devant, derrière, ou entre les éléments du décor. Il peut porter et déplacer des objets, et tirer un rayon qui lui permet d'assommer ses ennemis. Dans chaque section, il y a des capsules de voyages, limitées en nombre, qui vous permettent de passer d'une époque à l'autre. Mais n'oubliez pas qu'une action dans l'une d'elles aura ses conséquences dans les suivantes. C'est la loi de la nature.

Seb

GRAPHISME	11
SON	Parfait pour les sourds
ANIMATION	13
MANIABILITE	13

PRIX : 249 F
DISPONIBLE SUR ST,AMIGA,PC ,C64,CPC

VOUS DEVREZ AVOIR DE L'ADRESSE, DE L'IMAGINATION, ET HMM... 1.000 F* POUR UNE MACHINE DE 1 MEGA.



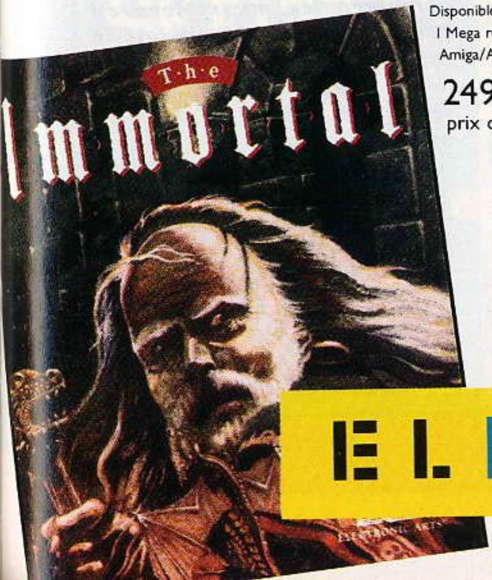
* 1.000 F est le prix estimé pour augmenter la mémoire de votre Amiga ou St de 512 Ko à 1 Mega
Si vous avez déjà une machine de 1 Mega, il ne vous en coûtera que le prix du programme!

Il est triste que seuls quelques privilégiés aient jamais l'occasion d'apprécier le chef d'oeuvre de Will Harvey - The Immortal.

Néanmoins, ceux d'entre vous qui ont la chance de disposer d'une machine de 1 Mega ou qui approchent de leur anniversaire et ont vieille tante célibataire monstrueusement riche, vont pouvoir se régaler.

Utilisant un angle de trois quarts époustouflant de réalisme, ce jeu vous conduit dans les huit niveaux d'un labyrinthe, à la recherche du professeur Mordimar, depuis longtemps disparu. Dans un univers fait d'intrigue, de traitrise, de mystère et d'une violence à vous glacer le sang, vous êtes confronté aux adversaires les plus effroyables que vous ayez jamais redouté de recontrer.

Enfin, c'est là un défi qu'aucun véritable amateur ne peut se permettre de rater - quel que soit le prix à payer.



Disponible fin septembre
1 Mega requis.
Amiga/Atari ST.

249FF
prix conseille.

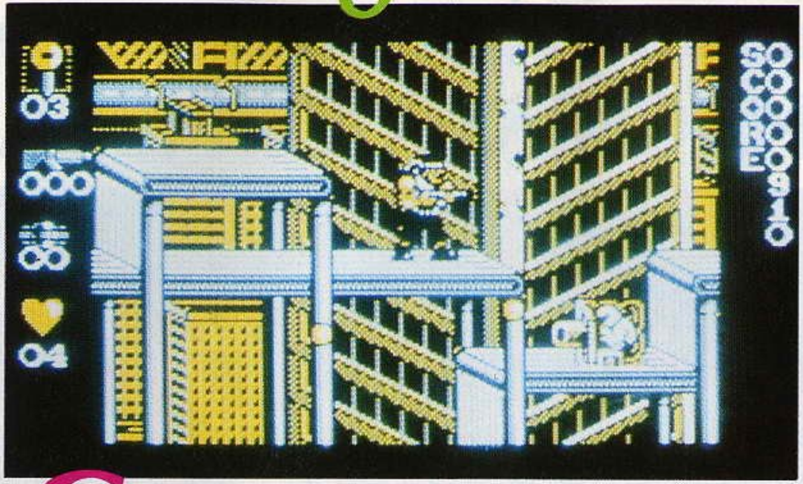
ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753-49442. Fax: 19-44-753-46672.

tests

Midnight Resistance

C'est moins carcéral que Midnight Express, c'est moins crâne rasé que Midnight Oil: c'est Midnight Resistance et c'est Mr Ocean qui nous le sert.



Ça recommence! Vous êtes tout juste rentré d'une guerre particulièrement éreintante (la géopolitique actuelle m'interdisant de préciser où), et paf, v'là qu'on enlève des membres de votre famille. Pour un être normal, cela aurait été synonyme de va-et-vient entre ambassades et ministères, mais pour vous, le plus Rambo des Rambo, c'est synonyme de tuerie. Le responsable de ce rapt immonde (enfin, tout est relatif, vu votre position, c'est effectivement un rapt immonde) est encore un de ces mégalomanes de service visant à devenir maître du moooooonde. Pas d'hésitation, malgré votre lassitude, vous avez sauté sur votre mitraillette, vous avez réenfilé vos chaussettes kaki et vos rangers, et vous voilà parti sur le long chemin, tel un aventurier filmesque, pour semer la mort et la désolation.



Un problème? Oui, enfin pas grand chose, vos ennemis sont tout de même tout ce qu'il y a de très nombreux, et en plus, ils sont équipés de chars et d'autres machines de guerre diverses assez meurtrières, et plutôt résistantes. Bagatelle! Heureusement, votre Dieu est avec vous (remplacez "votre Dieu" par votre Dieu), et il a placé de façon régulière sur votre chemin des magasins d'armes très bien équipés (non, ce n'est pas bizarre de trouver ces magasins, c'est tout simplement pratique).

Les paysages à parcourir seront nombreux, le sang sera au rendez-vous à chaque tournant, les dispositifs défensifs les plus diaboliques seront placés de manière perverse; battez-vous bien, votre vie, la vie de votre famille, et celle de l'humanité toute entière en dépend.

CPC **80%**

Si vous permettez (introduction absurde et inutile puisque vous n'avez pas le choix), je vais commencer par le point faible du jeu, pour passer ensuite aux nombreux points positifs afin de finir sur une bonne note, car Midnight Resistance est une conversion réussie. Le jeu est plutôt lent. Mais pardonnons tout de suite ce défaut, car il est excusable à cause du nombre de sprites présents dans le jeu, et à cause de la taille inhabituelle sur nos Amstrad de certains d'entre eux (les tanks et la machines de guerre en particulier). Hormis ce petit problème, qu'on arrive à oublier au bout de quelques parties tellement l'action est présente, le jeu est très agréable. Les sprites sont bien dessinés, et très musclés, et le haut-parleur de votre CPC ne reste pas muet: des bruitages pas énervants du tout (c'est rare) sont présents, et le menu de sélection Joystick/Clavier est accompagné d'une musique entraînante. Le personnage a un nombre de positions de tirs qui confine au jamais vu: toutes les directions, les huit, que ce soit debout, couché, de dos, en l'air, partout! Votre guerrier, donc, se déplace devant des décors d'immeubles de tuyauteries Beaubourriennes, de plateformes, le tout truffé d'ennemis armés jusqu'aux dents. Ces mêmes décors changent très souvent dans le jeu, ce qui empêche de faire sombrer le joueur dans une monotonie soporifico-galère, comme c'est le cas dans certain jeux. Sans être insupportablement difficile, le jeu demande suffisamment de dextérité pour que vous n'arriviez pas à la fin des neuf niveaux au bout d'une partie ou deux. Pour vous aider dans votre meurtrière escapade, certains de vos ennemis laissent tomber des clés quand ils' meurent, clés qui vous serviront à acheter des munitions ou des armes plus puissantes à la fin de chaque tableau.

Sans être le jeu de l'année (et hop! Encore une phrase lue près de mille fois dans les articles concernant les jeux vidéo. Mais que voulez-vous, j'aime le style Bateau), Midnight Resistance comblera les meurtriers en herbe, et musclera vos doigts de façon rapide, car votre joystick devra être secoué dans tous les sens pour voir la fin de votre mission.

Seb

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST , AMIGA ET CPC
PRIX : 249 F SUR 16 BITS, 149 F CPC DISK, 99 F SUR CPC K7



Un Shoot-em-up au rythme époustouflant !
Disponible sur Amiga
ZIRIAX
LORDS OF CHAOS
Une grande aventure
en version française intégrale !
Disponible sur Amstrad D & K7,
bientôt sur ST, Amiga et PC.
OOOPS UP
100 niveaux d'arcade dont
vous ne décrocherez pas !
Disponible sur Amiga,
bientôt sur ST et PC.
Un adorable petit shoot-em-up
style dessin animé.
Disponible sur Amiga.
BOMBER BOB
HELTER SKELTER
Audiogenic
Un jeu d'arcade aussi
simple que prenant.
Disponible sur Amiga, ST,
PC et Amstrad D & K7.
PRETS POUR LES
NUITS BLANCHES ?
DISTRIBUES PAR
UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
TÉL. : (16-1) 48.57.65.52
The Software Business
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

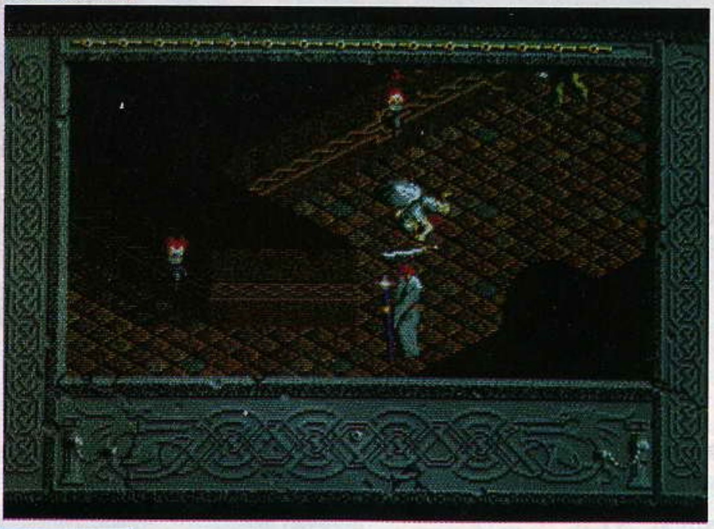
tests

Week-end infernal en perspective dans un donjon démoniaque. Electronic Arts frappe fort.



SUR AMIGA

Immortal



SUR ST

Dans un pays de magie et de trahison où l'homme vivant n'a pas sa place, Electronic Arts vous lance au secours du Maître. Vous pourrez vous plaindre auprès de votre assureur. Vous avez un certain âge maintenant. Grâce à une personne détenant certains pouvoirs (je dirais même plus: des pouvoirs certains), vous avez vécu comme vous l'entendiez. Vous avez pu jouir toute votre vie de la magie que vous a enseignée Mordamir, le plus grand magicien de tous les temps. Mais voilà t'y pas que votre maître à qui vous devez tout se trouve enfermé dans le donjon d'un château où nul homme n'a sa place. Ce château renferme des secrets que l'œil conscient ne doit pas mettre à jour. Et ce n'est pas tout ce qu'il renferme, ce château. Sinon, j'imagine que vous n'aurez même pas réfléchi un quart de seconde avant de vous jeter dedans la tête la première, bande de curieux. Il est aussi bourré de pièges diaboliques et terrifiants, de trolls meurtriers et de lutins sanglants, de passages secrets, d'oubliettes, de gouffres et de fantômes. De quoi passer un bon petit week-end à la campagne, quoi. Vous avez une épée à la main pour vous lancer dans l'aventure, mais des objets divers sont oubliés sur le sol, laissés là par des hommes dont la mort a été trop brutale pour penser à leurs affaires, sans doute. Vous pourrez trouver des potions magiques, des livres de sorcellerie, des thunes, des armes, des amulettes et des bijoux, tout cela vous servant fort bien si toutefois vous savez où vous en servir: chaque charme n'agit que sur un endroit unique. Voilà, je vous ai dressé le bilan de la journée, maintenant je vous laisse en compagnie de vos nouveaux copains: les monstres, les farfadets, les sorciers, les ectoplasmes et toutes ces sortes de choses.



ST/AMIGA
87%

Le jeu se présente sous une forme qui, si elle n'a pas le bénéfice d'être totalement nouvelle et donc originale, a l'avantage d'apporter un certain réalisme graphique au jeu: la perspective isocèle. Certes, cette pratique à quelques inconvénients sur le déroulement de la suite du programme, puisque l'animation ne peut atteindre son maximum de fluidité, (ce en quoi les programmeurs d'Immortal ont réussit un exploit avec la parfaite animation du personnage, le scrolling multi-directionnel lui faisant carrément injure) et les possibilités graphiques du ST n'étant pas des plus évoluées, les sprites de taille respectable se confondent trop souvent au décor. Décors, d'ailleurs, réalisés avec le plus grand soin sur les couleurs et les dessins, qui représentent l'intérieur lugubre d'un château en ruine durant la quasi-totalité de l'aventure. Mais ce qui en prend le plus dans la gueule, dans ce genre de jeu, c'est la maniabilité, qui perd la plupart du temps sa crédibilité de dirigeante exclusive des mouvements et directions du sprite concerné, et nous envoie balader notre personnage dans les décors au moindre faux mouvement. Malgré ces quelques imperfections notoires, une qualité certaine enveloppe ce jeu, de par peut-être le scénario compliqué et machiavélique qui entraînera le joueur dans un tourbillon vertigineux de labyrinthes meurtriers, ou bien la diversité du jeu avec ses cinquante tableaux différents, réservant des surprises empoisonnées, à moins que ce ne soit la difficulté croissante grâce aux huit niveaux qu'il faudra franchir avant de réussir sa quête. Néanmoins, le reste de la technique apporte aussi sa note optimiste, puisqu'une musique sympathique pouvant se taire à tout moment par une simple pression du doigt égaye votre dangereux parcours. Tous les ingrédients sont réunis dans ce soft pour former un beau jeu d'aventure, avec une technique qui aurait pu être meilleure si elle avait été réalisée autrement.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	14
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA (1 MEGA MINIMUM)
PRIX : 249 F



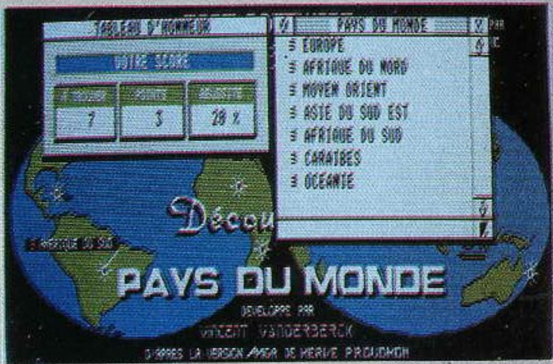
SUR AMIGA

DECOUVREZ LES PAYS DU MONDE

ST

EDITEUR ESAT SOFTWARE

TESTE PAR KAAA. Disponible sur ST et Amiga, plus tard sur PC (CGA et VGA). PRIX : 250 F



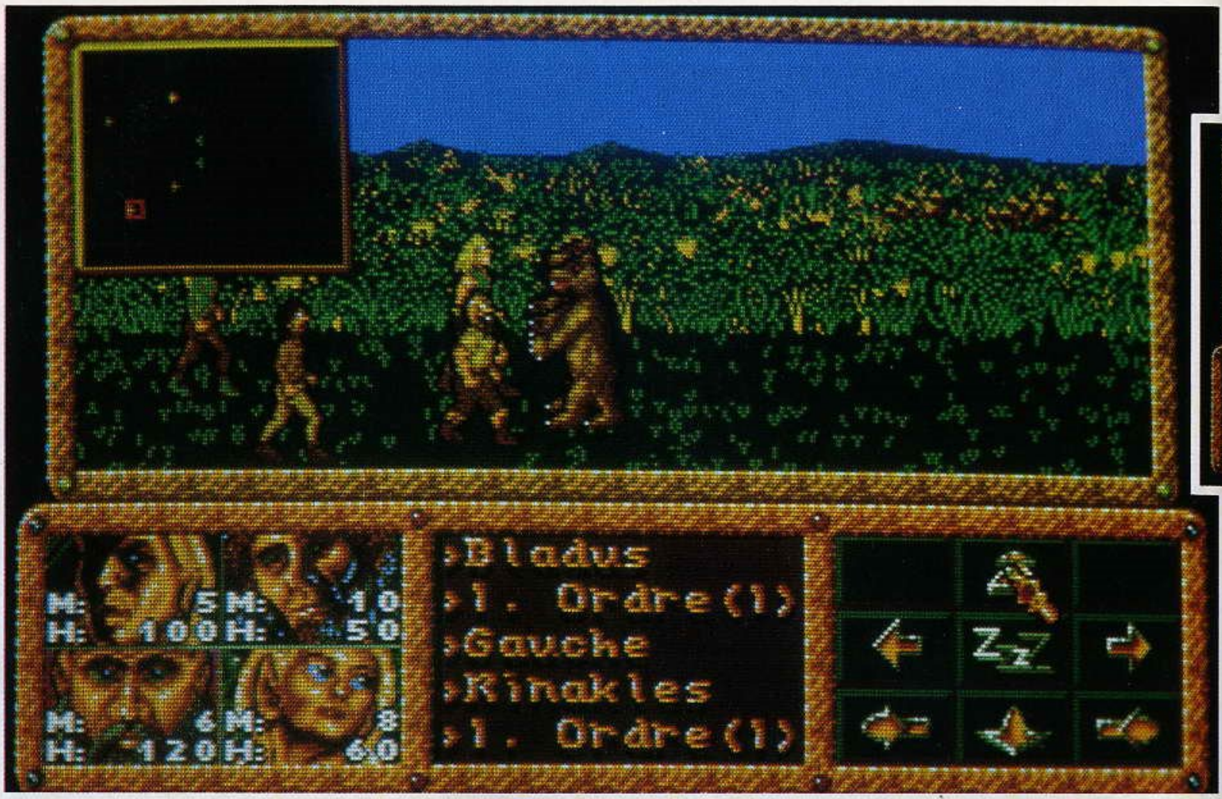
Comme à l'école, quand votre prof de géo pointait sa règle sur une région du planisphère et vous demandait d'un sévère: "Comment s'appelle cette région?", le jeu éducatif d'Esat fait appelle à vos connaissances du monde. Devant vous, les deux moitiés du globe sont dessinées, accompagnées d'une liste de continent. A vous de les déplacer, avec votre souris, au bon endroit. Une voix de femme digitalisée vous dira "oui", "non" ou "c'est une erreur" selon votre réponse. D'autres listes vous permettront également de tester votre culture: la superficie de chaque pays en kilomètre carré, les villes principales des pays d'Europe, etc. Une tonne d'informations est réunie dans ce soft, uniquement sur les pays du monde entier. Pour vous filer un coup de main, vous pourrez appuyer sur la touche Help à n'importe quel moment.

A part la carte du monde et des continents, le jeu est pauvre en graphismes, se bornant la plupart du temps à des listes de noms qu'il faut replacer au bon endroit. Souvent difficile et faisant appel, dans la majeure partie des cas, au hasard, ce jeu se veut éducatif, donc pour les enfants. Trop difficile pour les enfants, trop basique pour les adultes, cet éducatif risque de sortir aussi rapidement des mémoires que les cours d'histoire/géo de monsieur Duchon, escalier A, deuxième étage, porte 203. Ou alors faut être mordu, comme le premier de la classe qu'on avait chez nous. Celui-là, on lui a gâché son existence de Lycéen.

GRAPHISME : 13 • SON : 14 • ANIMATION : NEANT • AUSTRALIE : 7 700 000 Km²

VERDICT : 46%





Dragonflight

Mais où sont donc passés les dragons d'antan? Et qui enseignera désormais la magie? Seul Thalion saura apporter les réponses.



DRAGONFLIGHT SUR ST

Privé du savoir magique qui faisait sa force, le continent d'Ontaflareth périclite. Pire, les dragons qui furent à l'origine de ce précieux savoir ont disparu de la vallée. Laquelle a probablement été frappée par un maléfice. Quatre personnages ont été choisis afin de s'enquérir du sort des sauriens volants et ramener par la même occasion de précieuses écritures magiques. La bande des quatre est constituée de Bladus, l'inévitable costaud de service, du magicien Rinaklès, du jeune bien qu'octogénaire nain Dobranur et de la belle lutine Andariel, infirmière à ses heures et redoutable au tir à l'arc. Le périple s'annonçant long et mouvementé, nos héros auront grandement intérêt à s'équiper en conséquence, à gagner quelque pécule et à s'informer en interrogeant les habitants des bourgades qu'ils traverseront. Le

AMIGA/ST
85 %

Dragonflight a été développé pendant trois ans, un temps que la concurrence a mis à profit pour sortir des produits similaires (Times of Lore d'Origin, pour n'en citer qu'un). A première vue donc, Dragonflight reprend les thèmes chers au jeu de rôle ainsi que sa technique: dosage des points de vie, de magie, d'expérience et de caractère, achats de nourriture et d'équipement, longues causeries (en vrai et bon français) dans les tavernes et au coin des rues, etc... Tout le groupe est représenté par un unique sprite immobile au centre de la fenêtre; c'est le décor qui se déplace dans huit directions. Le choix du personnage auquel l'on souhaite adresser un ordre est effectué par cliquage sur son portrait. De même, un mouvement n'est pas transmis directement par la souris mais via une boussole qui se transforme instantanément en réceptacle à icônes. Un peu déconcertante au début, cette manière de procéder s'avère rapidement très souple. Déconcertant aussi le fait de rester sur le paillasson après avoir frappé à une porte: un long texte mêle explications et dialogues. Les combats enfin surprendront celui qui s'attendait à de la castagne hargneuse. Il s'agit en effet davantage de bien gérer des points de vie et les ressources du groupe (positions relatives sur une grille, sorts et usage des armes)ce que l'on obtient par des cliquages rapides, car il faut réfléchir vite et bien. Pendant le combat, chaque membre du groupe est montré à sa place dans un décor; mais là encore, l'animation a été réduite à l'essentiel et ce sont des textes qui commentent la situation. Un astucieux système d'arborescence donne accès aux villes: il suffit de cliquer sur la petite représentation d'une cité - de ce fait facilement identifiable - pour se retrouver projeté dans l'une de ses rues. Absorbé par l'atmosphère très prenante, on oubliera les sprites un peu petits des plans généraux et les animations parfois rudimentaires. Le son en revanche est remarquable. Une musique fort agréable accompagne tout le jeu et les bruitages (le ruissellement d'un cours d'eau par exemple) sont très réussi. Un manuel très détaillé permettra de connaître toutes les subtilités de Dragonflight, et elles sont nombreuses. Le livret a d'ailleurs un autre usage: il renferme dans ses presque cent pages les réponses aux énigmes qui parsèment le jeu. On pourrait déplorer ces ques-

**DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA, BIENTOT SUR PC
PRIX : 249 F**

CI-CONTRE ET CI-DESSOUS : DRAGONFLIGHT SUR AMIGA



voyage les mènera aux confins du royaume et plus loin encore, à bord d'un navire. Sorti des tranquilles petites cités ils devront affronter bêtes sauvages, orcs, ghouls et trolls, fantômes et squelettes et j'en passe. Ils leur opposeront leurs armes, mais aussi des sorts. Et ils devront prendre soin d'eux-même, se nourrir et se reposer.

BôTGV

tions souvent pointues destinées à décourager le piratage; elles auront au moins le mérite de faire en sorte que le joueur ait lu attentivement le manuel et connaisse parfaitement le petit monde d'Ontaflareth, ses habitants et sa faune. Très (peut-être trop) classique, Dragonflight plaira néanmoins aux fanas de jeu de rôle.

ET SUR ST ?

C'est une copie conforme, son et graphismes, de la version Amiga. Comme ça, tout le monde il est content!

GRAPHISME	12
SON	16
ANIMATION	10
COMPLEXITE	14



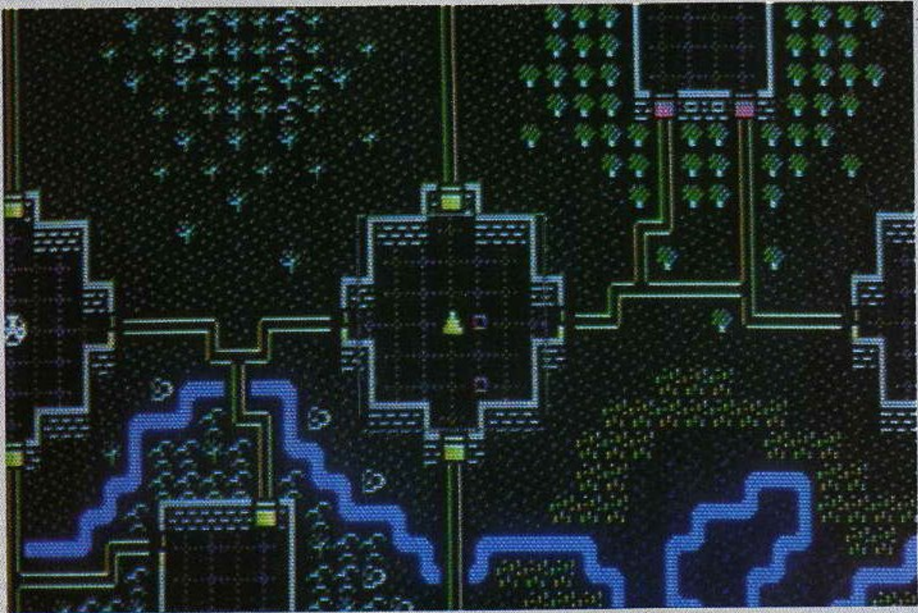
DRAGONFLIGHT SUR ST

Lords of chaos

Les rois mages de Blade Software sont quatre et c'est une bien mauvaise étoile qui les guide vers de meilleurs cieux.

Dans un monde cataclysmique jeté en pâture à des êtres hideux, les derniers magiciens se battent sans pitié pour survivre et préserver la puissance qui leur permettra, en errant d'univers en univers, de rejoindre Limbo, la terre promise calme et sereine. Quatre joueurs peuvent prendre en charge la destinée de chacun des mages. Et que je t'envoie des sorts dans le blanc des yeux, et que je te tape dans les gencives. Le monde de Limbo en perdra sa quiétude car, une fois arrivé, les mages lutteront entre eux pour le pouvoir.





C64 50%

On retrouve dans ce jeu le bestiaire habituel des aventures fantastiques, avec les sorts et les combats. On pourra reprocher à Lords of Chaos un manque d'ampleur et un aspect statique propre aux wargames: les événements se déroulent en effet sur une sorte d'échiquier en enroulement (on le quitte d'un côté, on se retrouve de l'autre) et l'essentiel du jeu consiste à se déplacer d'une case à une autre pour prendre un objet, engager un combat, invoquer des êtres fabuleux ou jeter des sorts. Les choix possibles se font par des menus déroulants ou sur de longues listes de sorts (quarante-cinq) et d'êtres vivants (nains, licornes...) qui interviendront en bien ou en mal. Les situations sont variées, les scénarios nombreux et le jeu à plusieurs peut s'avérer passionnant à condition de ne pas être trop exigeant sur le réalisme. Le scrolling extrêmement rapide et fluide contraste en effet avec une animation pauvre et un décor austère. De plus, une connaissance minimale de l'anglais (ou de l'allemand) est recommandée. A réserver pour les purs et durs du jeu de rôle qui n'ont que faire des fioritures et des scènes d'action.

BôTGV

GRAPHISME	10
SON	08
ANIMATION	10
COMPLEXITE	14

DISPONIBLE SUR C64 FIN OCTOBRE
PRIX : 150 F ENVIRON

arcades

Sega revient en force ce mois-ci avec deux jeux à trois joueurs, de grosses productions et de futurs hits! Ces deux jeux sont basés sur le System 18, une des nombreuses cartes-mères mises au point par Sega qui permettent de ne changer que les données graphiques et sonores d'un jeu tout en gardant les mêmes microprocesseurs, la même résolution, la même palette de couleurs et les mêmes possibilités sonores. On ne change que les données propres au jeu. Je vous expliquerai la différence avec le System 24 et le Sytem 16 prochainement.

Comme promis, il y a après les tests la première partie de la solution de Cadash. Suite et fin le mois prochain.



Transformé en robot vous êtes plus fort



MOONWALKER

SEGA

Réalisé avec la collaboration de Michael Jackson lui-même, ce jeu utilise le System 18 basé sur une carte-mère immuable qui sert de base au système.

Attention, suivant la version à laquelle vous jouerez, le jeu acceptera soit deux joueurs, soit trois. En effet la version japonaise n'est prévue que pour deux. Il n'y a que la version américaine qui avec son meuble spécifique permet le jeu à trois. Ce sont les seules différences. Nous pouvons passer au jeu: basé sur le film Moonwalker, celui-ci reprend en vue plongeante la trame de ce dernier. Jusqu'à trois Michael peuvent jouer, un blanc, un rouge et un bleu. Tous trois ont comme seule arme des éclairs qu'ils peuvent projeter de leurs mains. La forme des éclairs et leur couleur varie suivant le personnage. En maintenant le bouton appuyé on peut emmagasiner de l'énergie pour la projeter d'une seule fois. En plus d'être plus dévastatrice, elle va alors beaucoup plus loin. Autre pouvoir à l'origine, Michael peut se mettre à danser au milieu de ses ennemis. Alors la lumière s'éteint et un projecteur illumine chaque Michael. Tous les adversaires se mettent à danser aussi au rythme de la musique. Et dès qu'elle est finie, ils disparaissent dans un halo de lumière... Si l'on a plusieurs fois le pouvoir, la danse magique devient plus destructrice et c'est de la poussière d'étoile qui vient entourer les ennemis. Sur le chemin qui vous mène à Mr Big vous trouverez des enfants détenus en otage par ses sbires, il vous faudra les délivrer, ce qui vous fera gagner une danse magique. Toutes sortes de machines infernales sont à la solde de ce dernier; des robots bipèdes, volants, des machines musicales devenues meurtrières et tous ces hommes sous ses ordres qui sont cachés derrière une table, déguisés en musiciens ou arrivant à toute allure en voiture essayeront d'empêcher Michael d'atteindre son but: trouver Mr Big et le châtier comme il le mérite. Mais comme dans le film, Michael peut se transformer en robot s'il récupère Bubbles, son chimpanzé, qui traîne dans les parages. En robot il lance des lasers de ses poings et peut même envoyer des missiles si le bouton reste appuyé. Il en aura bien besoin pour affronter les différents monstres mécaniques géants qui gardent la sortie de chaque tableau. Le jeu comporte 6 décors en tout, avec chacun une musique de fond provenant d'un des classiques de Michael. Dans le premier, la musique de Bad dans un décor caverneux suivi de Smooth Criminal dans le deuxième tableau, dans le quartier d'amusements (avec flippers, Wurlitzer et autres vestiges des années 30) à laquelle, dans le troisième tableau, la musique de Beat It succède sur des rues sombres et puis enfin les zombis, morts-vivants et autres fantômes surgissent sur la musique de Thriller dans le quatrième tableau. La forteresse du mal n'est plus très loin... On entre dans le cinquième tableau montant sur un monte-charge géant. C'est le combat final qui va s'engager sur la musique de Billie Jean. Le jeu est parmi les plus jouables qui soient, la maniabilité est excellente mais il aurait été possible de faire plus original que ce Beat'em up. Il est peut-être aussi pas assez complet, travaillé. Il ne lui manquerait que peu de chose pour avoir une plus grande longévité.



Il faut délivrer l'enfant et fuir vite!



Déchaînez votre force contre les machines



La dance magique; efficace!



Le cimetière de Thriller

Alien Storm

SEGA

Développée elle aussi sur le System 18, voici la dernière création de l'équipe de Shinobi. C'est en effet à ce même groupe de développement que l'on doit Golden Axe et Altered Beast. Leur quatrième jeu, qui se nomme Alien Storm, reprend le style gore-comique d'Altered Beast avec un style d'action beaucoup plus évolué. Alerte, les aliens attaquent! La fourgonette des vendeurs d'Alien Burgers voit son nom se changer en Alien Busters. Vous allez diriger, puisque vous pouvez jouer jusqu'à trois simultanément, Gordon, l'homme; Karla, la femme ou Scooter le robot. Chacun dispose de trois vies au départ avec leur vitalité qui diminue à chaque contact avec l'ennemi ou ses projections... Contrairement aux habitudes, vous ne récupérerez pas d'armes mirobolantes en tuant vos ennemis. Ce serait de toute façon superflu. Par contre, vous disposez d'un tir normal et d'un pouvoir destructeur. Pour l'homme, un laser et la possibilité d'appeler un vaisseau qui mitraillera tous les Aliens. La femme a quant à elle un lance-flammes et peut faire larguer une multipliée. Mais suivant l'ennemi et sa distance, ils peuvent utiliser aussi d'autres armes (toujours le même bouton, seule l'animation diffère); un pistolet de près, un bazooka, donner des coups avec leur arme... et le robot pourra se désemboîter une jambe et tirer avec! Il y a plein d'animations loufoques dans le jeu. Comme dans Golden Axe, vous pouvez courir et foncer dans l'ennemi, ce qui l'assome et vous laisse le temps de l'achever. Vous pouvez même sauter au dessus de lui en lui tirant dessus. Et puis il y a les roulades à terre, pour quand vous êtes encerclé. Il y en a de toutes les sortes, les formes et les tailles. Sinon, les aliens sont des monstres tentaculaires qui vous sautent dessus pour vous engloutir, qui vous projetent des gaz toxiques, qui vous bavent dessus aussi ou bien encore qui vous soulèvent en l'air et vous laissent tomber. Il y a aussi les quelques Aliens et sauver un otage, le tout à l'aide d'un viseur. Vos coups feront aussi éclater les articles en vente; alimentaire, électro-ménager et voitures de luxe! Ça défoule! De retour dans les rues vous aurez affaire aux Aliens mutants qui sont gigantesques et changent de forme pendant le combat. Votre but ultime, arriver au vaisseau-mère et le détruire partie par partie. Ce qui ne sera pas chose aisée vu ses innombrables couloirs. Une fois la partie finie - game over - on a comme dans Golden Axe le pourcentage de réussite. Mais les chiffres sont donnés par un jury composé des personnages des autres créations du team Shinobi. Par exemple l'Alien donne toujours une petite



Bien cachés, les Aliens!



La fin d'un monstre...



Ils sont visqueux

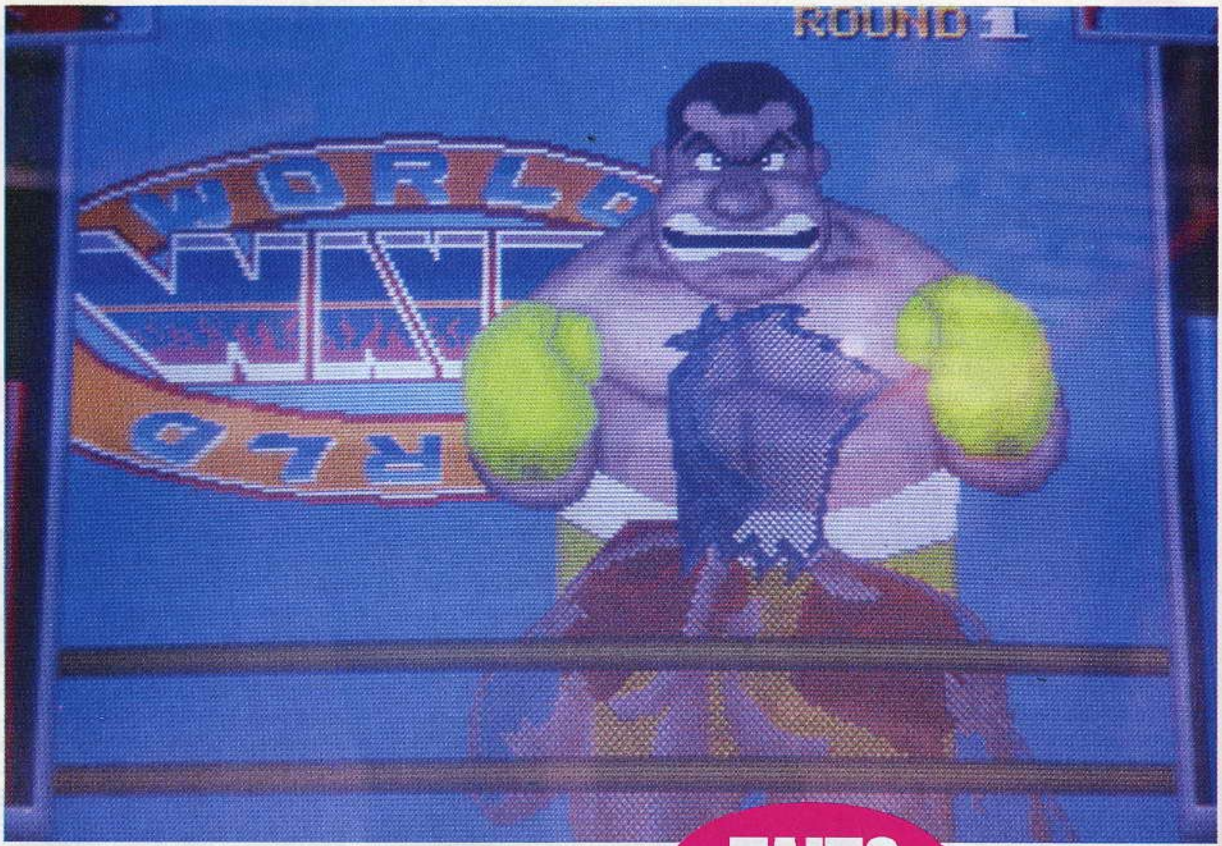
bombe totale qui détruit tout là aussi. Quand au robot, le plus comique d'entre eux, il peut donner des coups de fouet électrique ou bien s'autodétruire en faisant exploser son corps. Il reviendra jute après avoir récupéré sa tête... Ces armes totales sont limitées à l'énergie dont vous disposez, mais cette énergie peut être récupérée en tuant certains petits monstres et sa puissance destructrice peut être globuleux, qu'on ne peut tuer que de près, et les rampants, souvents dissimulés sous une poubelle, une pierre ou un distributeur de boissons (qu'ils vous lancent à la figure). Certains de style ver de terre se transfoment aussi en espèces d'araignées et prennent la fuite s'ils se retrouvent seuls. Il vous faudra leur courir après. Dans d'autres moments du jeu vous entrerez dans des grands magasins pour gicler note et la fille toujours 10 sur 10! Le jeu est vraiment bien fait, simplifié dans les possibilités d'action des joueurs, pas trop chargé graphiquement et surtout il ne se prend pas au sérieux! Dommage tout de même que l'écran soit un peu petit pour le jeu à trois simultanément. Par contre côté efficacité...

Cameltry

TAITO

Ça c'est un jeu original! Non, rien à voir avec les chameaux ou bien encore Jeff Minter mais la preuve est faite: Quand Taito le veut, il le peut. Dans Cameltry vous dirigez non pas la balle dans un décor labyrinthique comme on pourrait le croire au vu des photos mais bien le décor lui-même que vous pouvez faire tourner en fonction de la position de la balle. Vous dirigez le tout à l'aide d'un Paddle de type Arkanoïd qui vous permet de faire tourner le décor vers la gauche ou la droite. La balle tombe inexorablement vers le bas attirée par la force d'apesanteur. Votre but est de la faire arriver au «Goal» avant la fin du temps imparti. Au début, vous aurez le choix entre quatre parcours différents: Training (entraînement), Beginner (débutant), Hard (difficile) et Very Hard (très difficile). La difficulté est progressive et dans le mode entraînement, un petit lutin vous enseigne toutes les subtilités dans le maniement de la boule. Vous avez en effet aussi un bouton qui vous permet de sauter plus ou moins haut lorsque vous êtes à l'arrêt. Mais si vous le maintenez appuyé pendant une chute libre, la boule prend de la vitesse. Chaque tableau est délimité en neuf zones allant de 9 à «Goal». Des flèches indiquent la direction à suivre pour arriver sans trop d'embûches à destination. Plus on avance dans les tableaux et plus il y a d'obstacles pour gêner votre progression: des Bumpers comme dans les flippers qui renvoient violemment la balle dans la direction d'où elle venait ou des briques qui bloquent le passage et qui ne peuvent être cassées que lorsqu'on tombe dessus avec force. Certaines marquées d'un E rouge vous enlèvent trois secondes de temps, d'autres marquées d'un E jaune vous en rajoutent trois. D'autres cases du décor, avec une croix rouge et entourées de jaune, vous déduisent deux secondes de temps. Et puis il y a les flèches rouges barrées qui comme un champ magnétique poussent la boule dans une direction, mais pas forcément celle que l'on voudrait. Le décor du fond est fixe, il peut représenter un paysage forestier, marin ou sous-marin, lunaire ou bien complètement fantaisiste comme une espèce de papier peint. Le but de votre quête est d'atteindre l'univers où se trouve Yurika Cery, la divinité de l'espace-temps. Le jeu est attractif, on y joue et y rejoue et puis il est tellement facile au début... Il n'y a que l'ultime tableau du parcours Very Hard qui pose vraiment un problème à finir. Pour les autres ce n'est qu'une question d'entraînement! L'animation est si fluide, si rapide que même si le jeu est illogique il est amusant.





Le genre encombrant

TAITO

SUCCESS JOE

Un jeu qui vous frappe de la sorte au premier contact se doit de rester tout aussi percutant tout au long des parties. Avec un jeu de boxe, il ne pouvait en être autrement, vous en conviendrez. Ne cherchez pas la comparaison avec ses homonymes d'Arcade comme le récent Final Blow (toujours de Taito) car c'est plus la beauté du geste qui importe que sa qualité graphique. Ce qui est bien c'est que d'emblée le jeu ne se veut pas réaliste. Ce jeu est en effet tiré d'un Manga (grosses BD japonaises se vendant par millions au japon) qui existe depuis une dizaine d'années et qui a toujours du succès au pays du soleil levant. Toei Animation, en collaboration avec Wave, en avait fait une adaptation en dessin animé mais elle n'était pas parvenue à nos frontières. Vous incarnez donc Joe - issu des bas-fonds - un jeune boxeur poids léger très prometteur qui va essayer de conquérir le titre de Champion du monde toutes catégories. Vous l'aiderez dans sa tâche en vivant avec lui ses combats jusqu'à la victoire finale. Chaque adversaire a ses particularités, ses points faibles comme ses points forts; une attaque ou une prise qu'il emploie systématiquement pour vous envoyer au tapis. Heureusement, entre chaque match votre entraîneur vous donnera quelques conseils de techniques d'attaque ou de tactiques à employer, ce qui se traduit pour le joueur par de nouvelles positions pour donner des coups. A l'écran pendant le jeu sont indiqués sur le côté en rouge, l'énergie restante et en vert, la force de frappe de vos coups. Au fur et à mesure que l'énergie baisse, les réactions se font plus lentes et les coups plus faibles. Ceci est valable pour votre adversaire aussi. A chaque round vous récupérerez un peu et l'entraîneur vous expliquera les faiblesses de votre défense ou attaque. Le jeu suit scrupuleusement le déroulement de l'histoire originale. Au fur et à mesure du combat, les visages se tachent de sang et chaque coup supplémentaire vous arrache encore quelques gouttes. Si un des combattants tombe KO, il revoit au ralentit le coup qu'il vient de recevoir. Pour le relever, il faudra alterner rapidement les boutons A et B. Ce jeu n'est pas une simulation, loin s'en faut, mais il a le mérite de proposer un autre style de combat. Très agréable et surtout ça défoule! Dommage que l'on ne puisse pas jouer à deux simultanément, mais ça aurait été difficile avec ce genre de visualisation. C'est drôle, ce genre de production n'est vraiment pas dans le genre de Taito. Qu'importe puisque le jeu est bon, c'est de toute façon bien mieux que ses Shoot'em ups !

YVAN ELBAZ

Remerciements aux sociétés Newko, Bussoz et CPU Import qui m'ont aimablement reçu dans leurs locaux.



Sur la défensive



Un coup de maître!

CONCOURS

UNE CONSOLE GX4000 ET CINQ CARTOUCHES AU CHOIX A GAGNER !!



TIRAGE AU SORT DURANT AMSTRAD EXPO

Vous voulez gagner une console GX4000 Amstrad? Rien de plus simple: vous renvoyez le bulletin de participation ci-dessous, et vous attendez calmement le tirage au sort qui aura lieu le dimanche 18 novembre au soir à Amstrad Expo (les résultats seront publiés dans le numéro de janvier). Bien entendu, il faut renvoyer votre bulletin avant le mardi 13 novembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Vous voulez gagner cinq cartouches en plus pour la GX4000? Rien de plus simple: vous n'envoyez absolument pas le bulletin, vous venez à Amstrad Expo dimanche 18 novembre, vous le déposez dans l'urne sur le stand Joystick et vous assistez au tirage au sort le soir même. Si vous êtes présent, vous pourrez choisir cinq cartouches au choix dans tout le catalogue de jeux pour GX4000.

VENEZ NOUS VOIR!

Soyons francs: ce concours est un prétexte pour que vous veniez nous voir et que l'on ait enfin l'occasion de se rencontrer, entre membres du magazine et lecteurs. Passez, ça nous fera plaisir. Et jouez, vous avez une chance de gagner!

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer avant le 13 novembre 1990 à : JOYSTICK - TRES GRAND CONCOURS AMSTRAD 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Nom | Prénom

Adresse

Code Postal

Ville | Age | Ordinateur


PANG
AMIGA
AMSTRAD
ATARI ST
ocean
Le jeu
d'arcade de
Mitchell Corp. le plus prenant
de l'annèe vient d'être converti sur
micro! Voyagez autour du monde avec Pang. Celui-ci
doit détruire tous les ballons que se divisent au fur et
à mesure grâce aux differéntes armes qu'il ramasse. Une
jouabilitè follement rapide pour des joueurs doués des
meilleurs réflexes - Sortez vainqueur de l'invasion des ballons
et restorez le calme!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL:(1) 43350675.